REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO VI Nº 53 - 350 PTAS

Nintendo Acción



La mejor aventura para Super Nintendo

TERRANIGMA

Continuamos con la GUÍA COLECCIONABLE de MARIO 64



INVASIÓN TOTAL 64



Abducción Nintendo

Inauguramos "La otra portada" con una imagen alusiva al tema de moda en todo el mundo. Nintendo 64 ya está aquí. Previo paso por los cielos de Tokio, Nueva York (una instantánea del momento en cuestión) y el océano Atlántico, la gran nave de 64 bits está lista para el ataque nacional. ¿No ois los motores, cómo bufan?, ¿acaso no vislumbráis ya la sombra de la gran máquina? Mirad hacia arriba un momento. Si ya habéis hecho vuestra correspondiente reserva, no lo dudéis, seréis rápidamente abducidos (no llaméis a Mulder, que lo fastidiará todo). Y si no, pues a abducirse en alguna tienda, si es que queda alguna, ahora mismo, con consolas en el escaparate. La nave Nintendo 64 es enorme, pero no da para tanto. ¿Como que por qué no hemos colocado la máquina sin más? Hombre, pues porque después de hablar tantísimo y tan serio de la consola, no está de más hacerlo con un toque de humor. Aunque a algunos no les haga gracia.

SUMARIO

Número 53 • Abril 1997



Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Presidente Maria Andrino
Consejero Delegado
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director Juan Carlos Garcia Diaz
Directora de Arte Susana Lurguie
Redacción Javier Abad
Diseño y Autoedición Juan Lurguie, Miguel Alonso
Secretaria de Redacción Ana Mª Torremocha
Fotografía Pablo Abollado
Colaboradores David Garcia, Estudio Phoenix, Sonia Herranz

Directora Comercial Maria C. Perera

Coordinación de Producción Lola Blanco
Departamento de Sistemas Javier del Val
Departamento de Circulación Paulino Blanco
Departamento de suscripciones Cristina del Rio, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad
C/ Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99
Transporte BOYACA, Tel: 747 88 00
Imprime ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal M-36689-1992





EDITORIAL

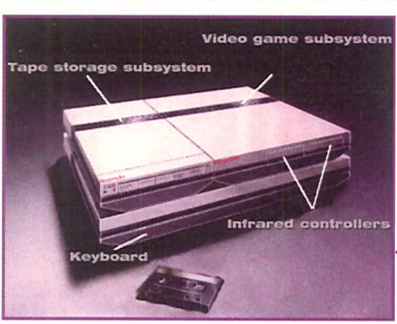
Ante la avalancha de Nintendo 64 que se le viene encima al pais, las compañias de la competencia han decidido tomar medidas drásticas. Unos han elegido bajar el precio de su máquina, otros se lo están pensando, y ambos a dos, allá en los japones, han puesto a trabajar al departamento de investigación para meterles en vereda los 64 bits, y 128 si se tercia. En los japones también, Nintendo ha decidido recortar el precio de su N64. Un diario con nombre poco cristiano, lo publicaba el otro dia. También afirmaba que los americanos de la N iban a hacer lo propio, cosa que Lincoln, lider de los de Washington, ya ha desmentido, o, a decir verdad, no ha dado crédito. Que es lo mismo que decir que lo harán, pero que nadie sabe cuándo.

Son muy cucos los de la competencia, pero nos da a nosotros que la medida no va a detener la expansión lúdico-social de la consola de Nintendo. Por si acaso, no le quiten el ojo al precio definitivo de N 64 en España. 34.900 (orientativo). Tirada, está tirada. Para quien sepa lo que ofrece este maquinón, sobran explicaciones. O sea que por ahi no. No es el camino. Otra cosa es que a los yanquis les dé por bajar el precio de su máquina cuando, todo sea dicho, ya han vendido muchisimo más de lo que imaginaron. Luego podria suceder que a Europa llegarán los mismos vientos y entonces todos tan contentos. Pero, repetimos, ahora, precio justo.

La competencia ha insistido también en otras ventajas de sus máquinas. En el próximo número seguiremos comparando. Para que compréis la consola convencidos. Convencidos de momento con el precio...



Del AVS a la NES: la evolución

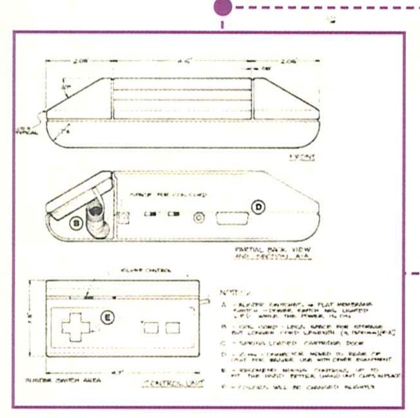


Los archivos de Nintendo de los años 84-85 contienen varias propuestas de diseño para lo que se conoció como AVS (Advanced Video System). En ellos se puede encontrar el antecedente inmediato de lo que acabó siendo la NES. Esta es la historia paso a paso.

En los proyectos más tempranos del AVS, Nintendo apuntaba hacia un ordenador doméstico que incluyera un sistema de almacenamiento en cintas.



El teclado sería uno de los componentes esenciales del sistema. Si os fijáis, podréis distinguir los dos mandos infrarrojos incorporados en la parte superior.



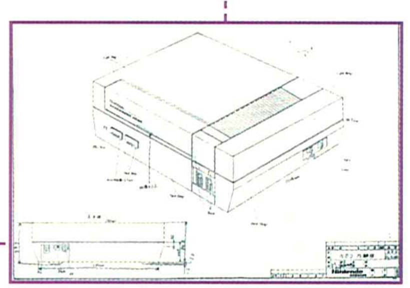
Los mandos infrarrojos de los primeros proyectos tenían un problema: su coste era demasiado elevado. Los técnicos trabajaban para solucionarlo.



En este boceto ya se anuncia claramente el aspecto que tendrían finalmente los mandos. Diseño cuadrado y un cable que los unía a la máquina.



Con este diseño se dio el salto al cartucho, pero las pruebas de laboratorio revelaron que entraba polvo por la ranura, y esto podría afectar al funcionamiento.

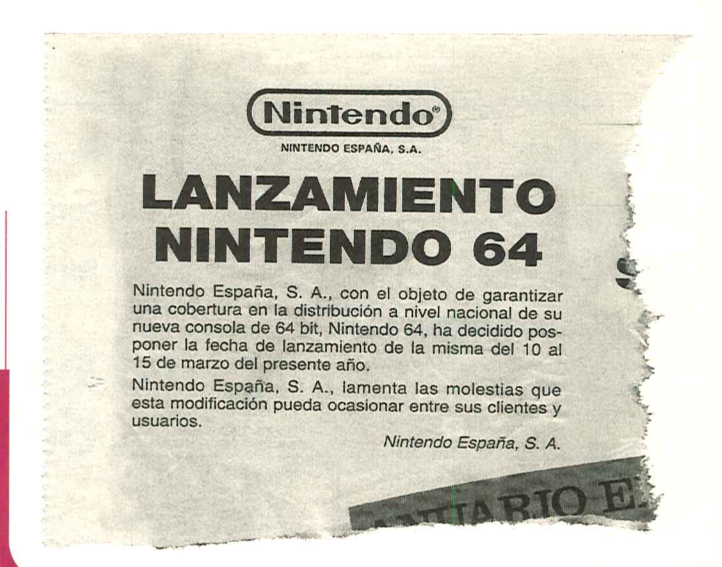


Adios al diseño, bienvenida la práctica. Se resolvió el problema del polvo colocando una tapa en la ranura. Ahora también se podrían desconectar los mandos.



El modelo definitivo posa para la posteridad tras debutar en octubre de 1985. Treinta millones de unidades vendidas en todo el mundo le contemplan.

la imagen



Nintendo

NINTENDO ESPAÑA, S.A.

LANZAMIENTO NINTENDO 64

Nintendo España, S. A., con el objeto de garantizar una cobertura en la distribución a nivel nacional de su nueva consola de 64 bit, Nintendo 64, ha decidido posponer la fecha de lanzamiento de la misma del 10 al 15 de marzo del presente año.

Nintendo España, S. A., lamenta las molestias que esta modificación pueda ocasionar entre sus clientes y usuarios.

Nintendo España, S. A.

La otra cara del lanzamiento de Nintendo 64. La de las tiendas, distribuidoras, cantidades, unidades y "sell-out". Hemos rescatado esta imagen del diario El Pais, sábado 8 de marzo. Es un anuncio en el que Nintendo se disculpa por retrasar la salida de la consola otros cinco dias más. Por lo menos esta vez se especifica la causa del aplazamiento: que toda España pueda disponer de consolas...

«Doomsday» y otras historias de MIDWAY

El **4 de abril**, casi Independence Day, será el **«Doomsday»**. El dia elegido por **Midway para lanzar su Doom 64** en todo el planeta (ojalá también seamos aqui parte del planeta, aunque ni eso nos permitiria tenerlo al mismo tiempo). Ya sabéis que se trata de una **versión especialmente diseñada para N64** del clásico de PC, que incluye nuevas criaturas, **25 niveles a estrenar**, jefes finales nunca vistos, en fin, que será la repera.

Y ya que vamos de Midway, dejad que os contemos otras cosillas sobre más juegos que desarrollan para Nintendo. De **War Gods**, por ejemplo, sabemos que saldrá finalmente en **julio**. **Robotron X** no se parecerá en nada a la versión que os anticipamos hace tres o cuatro números. Ahora ha caido en manos del grupo de desarrolladores Player 1, que también trabajan en un título de nombre **Joust Epic**. Y para cerrar, anotad que habrá **nuevo Mortal Kombat en Noviembre. MK Mythologies: The Adventures of Sub Zero** saldrá en exclusiva para N64.



el CONSULTORIO

Pero qué es esto! ¡Quién se atreve a interrumpir mi partida de Mario64! Ah, sois vosotros. Está bien, os atenderé, pero rezad para que vuestras preguntas merezcan que abandone mi cartucho favorito. Y no me vengáis con acusaciones de peloteo a Nintendo, como la que me hace Pedro J. Simoni. Este cordobés me ha vuelto a escribir echándome en cara la forma en que nos rebajamos para intentar que la gente compre Nintendo 64. Lo primero que te diré es que nuestros comentarios pretenden ser simplemente orientativos, ya que sois vosotros los que tenéis la última palabra. Así que si no te fías de los elogios hacia Mario 64, lo mejor es que lo pruebes para ver si teníamos razón o no. Termino contigo haciendo otra apreciación "sin acritud": la prensa internacional es unánime al poner por las nubes a Nintendo 64 y sus primeros títulos. Cuando vengan juegos peores, que seguro que llegarán, ya habrá tiempo de ponerlos a caldo. Y que conste que pese a mis súplicas sigo sin recibir nada de Nintendo, ni siquiera ese jamón de jabugo de mis entretelas.

A otra cosa. Observo que una duda trascendental os sigue comiendo las entrañas: ¿me compro Nintendo 64?. La pregunta tiene diversas variantes. Está la opción "señorita Francis" propuesta por El Contrabandista Galáctico (otro que repite aparición), quien después de contarme sus previsiones de compra con presupuesto incluido, me suelta que lo que realmente desea es que le corresponda cierta chica. Mira tio, lo que tienes que hacer es dejar de escribirme contándome tus desventuras amorosas y ponerle unas letras a ella. ¿Entendido?

Miguel Angel Delgado (Bilbao) y Rubén Gamarra (Madrid) ponen en marcha la variante familiar, tan pintoresca como la anterior, que consiste en preguntarme cómo convenceria yo a sus padres para que les compren la consola. Por el bien de estos dos pipiolos, y porque le tengo mucho apego a mi puesto de trabajo, prefiero callarme lo que haria para que sus papaitos entrasen en razón.

Por último, existe una via agónico-desesperada cuyos adeptos se preocupan más por cuestiones como reservas de consola, agotamiento de las existencias e incluso alguna hipotética bajada de precio. A ellos dedico las siguientes lineas mientras acaricio la preciosa Nintendo 64 que tengo en mi mesa: Nintendo dice que ha puesto a la venta en España un primer cargamento de entre quince y veinte mil N64. Es muy probable que se agoten inmediatamente, pero la Gran N afirma que va a ir reponiendo consolas cada mes. Si es así, el amigo Aisa El Jerrari no deberia tener problemas para hacerse con una en veranito, ni tampoco para dejarme pasar el mes de Agosto en su casa de Lanzarote (¿y si cuela?).

David Izquierdo, otro maestro de esta última modalidad, me cuenta que oyó en una emisora de radio que N64 se vende en Japón a menos de 20.000 pelas. Por lo que yo sé, el precio actual está en torno a 16.800 yens (unas diecinueve mil y pico), y añado que estos dias se ha comentado mucho una noticia sobre una posible rebaja en el precio. Lo que ocurre es que apareció en un periódico japonés que se llama Mainichi Shimbun, y viniendo de un medio con un nombre tan ridiculo no me extraña que los responsables de Nintendo se apresuraran a aclarar que todo fue un malentendido. Así que hasta nueva orden, David y el resto de españolitos van a tener que aflojar las 34.900 del ala.

Paso ahora a ocuparme de otras criaturas desamparadas que se han acercado a mi sección. Se trata de personajes como Andrés Guerrero, un malagueño que es muy buena gente, pero al que le da por realizar peticiones tan extravagantes como que regalemos cada mes un cartucho con demos jugables. No te preocupes, ahora venden unas pastillas buenisimas para curar tus problemas de coco. En cuanto a tu pregunta por Turok, es cierto que puede haber una segunda parte en marcha, pero como todavia tardará en salir, te recomiendo que disfrutes de la primera, que es un juegazo. Me despido de Andrés con la lista de algunos juegos de coches que hay en proyecto para N64: Lamborghini 64, de Titus; Rev Limit, de Seta; Human F-1 Grand Prix, de Human; Top Gear Rally, de Kemco, y Multiracing, de Imagineer. No incluyo Rave Racer, el juego de Namco por el que me pregunta Jose Maria Mira desde Torrelavega. El que últimamente no tengamos noticias suyas no significa que el proyecto se haya cancelado. Creo que sigue en marcha, pero con mayor sigilo. Y lo de Tekken 3 es casi tan cierto como mi extraordinaria belleza, pero Namco no suelta prenda.

El honor de cerrar mi egregio consultorio va a recaer sobre un "pirao" por Dragon Ball que se hace llamar Genki Dama. Recurre a mi para hablarme de la pérdida del modo historia en la versión PAL de DB Z Hyper Dimension, y se pregunta si no será mejor comprarse la versión nipona. Hombre, es evidente que el cartucho se ha quedado un poco famélico sin el modo historia, pero tampoco le encuentro mucha utilidad a jugarlo con los textos en japonés. Lo que tienen que hacer es traernos los juegos enteros, y dejarse de conversiones mutiladas. ¿O no? Pues más, el mes que viene.

POR 

el Confidencial

▸**"Super Mario64 utiliza sólo el 60% de la capacidad de la consola"**. *Miyamoto lo dejó caer en su dia y todos nos quedamos boquiabiertos. Ahora por fin ha dicho qué es lo que se puede hacer con el 40% restante: "Puedes hacer que los personajes controlados por la CPU sean más inteligentes, y reaccionen de forma variada a tus acciones. También puedes añadir efectos especiales, como juegos de luces, que le den un aspecto más realista al cartucho.*

▸**¿Sabéis de donde viene la idea del Force Pak** *(el aparatito que hace que el mando vibre al jugar)? Pues a sus creadores se les ocurrió para aplicarlo a un juego de pesca. Al picar un pez, el mando se moveria igual que las cañas de pescar de verdad, dando así la señal para recoger el sedal.*

▸**Metroid64 es un juego sobre el que se tienen depositadas** *muchas esperanzas. Cuentan que será muy oscuro, que tendrá una perspectiva similar a la de Mario, y que a Samus Aran, la protagonista, le tocará eliminar a los alienigenas que han infectado todo un planeta. Aterrizará en Japón durante este otoño.*

▸**Una de Mario 64: alguien ha dicho que** *puede haber una puerta secreta que permita jugar con los Marios de Super adaptados a los 64 bits. ¿Rumor? Menudo bombazo. Veremos si es cierto...*

▸**La versión USA de Mario Kart 64** *también tiene sus secretos. Hemos oido que hay personajes ocultos sacados de Super Mario RPG, y también varios recorridos secretos.*

▸**El primer juego que programará el tándem Titus/Warner** *para N64 se llamará Superman, a secas. Estará basado en las "animated series" televisivas y su lanzamiento se prevé para finales de este año. El segundo va a ver la luz a principios del 98 y estará basado en Quest for Camelot, una pelicula de animación con las voces de actores tan famosos como Christopher Reeve o Jane Seymour.*

Envia tus cartas con dudas, sugerencias, criticas y lo que quieras a: **EL SHOW DE BIG N. Nintendo Acción.**



EL SUSTO FRANCÉS

Los franceses no ganan para sustos. Sumidos en la batalla europea por la fecha de lanzamiento de N64, ahora resulta que se han descolgado con un nuevo retraso, dicen que de origen técnico (la conversión a sistema de televisión SECAM), que les va a dejar unos meses más sin su golosina.

NINTENDO 64

PAS DE SORTIE EN FRANCE !

De source sûre, la sortie de la N64 — initialement prévue pour le 1er mars en Europe — est repoussée. Une très mauvaise nouvelle ! Analyse des tenants et aboutissants…





On ne compte plus les mois d'attente, les frustrations et les pertes de patience endurés par les fans de Nintendo. Constamment plongés dans le doute, ils s'imaginent déjà, le 1er mars, branchant fébrilement leur N64 sur leur télé. Mais ce scénario de rêve ne se concrétisera sûrement pas…

Premier constat important : la N64 fait un monstrueux carton aux États-Unis. Howard Lincoln, président de Nintendo of America, interrogé par le magazine anglais *CTW* affirme que, en trois jours, sa firme aurait vendu plus de N64 aux States que Sega de Saturn… depuis son lancement ! Bilan : 1,85 million de N64 distribués au Japon du 23 juin au 26 décembre 96, et 2,5 millions aux États-Unis du 29 septembre au 26 décembre. Malgré une capacité de production de 700 000 machines par mois (500 000 initialement), le constructeur semble donc avoir du mal à répondre à la demande ! Devant un tel raz de marée, Nintendo of America a accaparé toutes les unités de production au détriment de l'Europe ! Ainsi, l'Allemagne (troisième marché mondial pour Nintendo) devait, au 1er mars, lancer sur son territoire 120 000 N64. Ce chiffre a été franchement revu à la baisse : seules quelque 10 000 N64 seront effectivement disponibles… à une date plus incertaine que jamais.

La France de son côté est touché par un autre problème — qui vient s'ajouter au précédent. Nos téléviseurs répondent à la norme SECAM, alors que le reste de l'Europe est concernée par la norme PAL. Cette spécificité française oblige donc Nintendo à modifier la N64 française. Cette adaptation prend paraît-il du temps. Mais ne nous voilons pas la face, il s'agit également de donner une excuse plausible au report de la date de sortie. Car la vraie raison est beaucoup plus contestable.

En effet, la toute-puissance de Nintendo of America relègue l'Europe au rang de cinquième roue du carrosse. Les dirigeants américains (et japonais) se moquent éperdument des joueurs européens et concentrent leurs efforts sur les États-Unis et le Japon. Ils pensent peut-être que la Super Nintendo nous suffit amplement pour faire mumuse — rappelons quand même que 150 000 Super Nintendo et 600 000 cartouches ont été vendues en France en 1996 !

Bref, toutes ces mauvaises nouvelles nous laissent perplexes et frustrés. Le 1er mars ne vous attendez donc pas à découvrir les joies procurées par une Mario 64. Il vous faudra encore patienter, dans le pire des



1 400 000

MARIO KART 64 VENDUS AU JAPON…

… en quinze jours ! Ce chiffre hallucinant, communiqué par Nintendo, vous laisse imaginer la folie déchaînée par cette sortie : 1 850 000 consoles et 1 400 000 de Mario Kart. 75 % des possesseurs de N64 ont acheté le jeu, et ce, en l'espace de deux semaines ! Un carton historique qui prouve que malgré l'espacement des sorties, le public japonais est toujours prêt à accueillir les hits signés Nintendo !

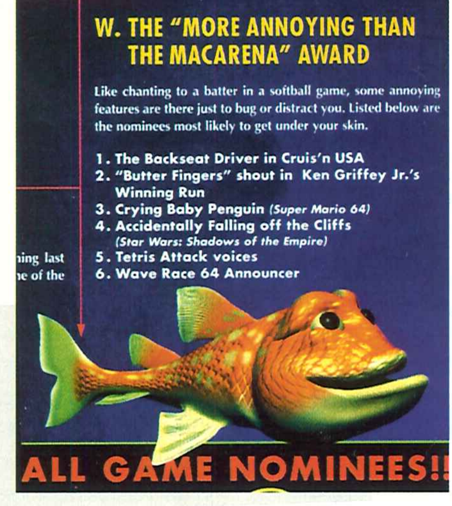
PLAYER ONE 18 FÉVRIER 97





YA ESTÁ TODO DICHO

Sobran las palabras. Es decir, que los ingleses lo tienen muy claro. ¿Para qué colocar una foto de la consola, de la N64, si todo el mundo la tiene ya muy vista? Esto si que es publicidad simple. Además, el tío que lleva la cuenta estará contentísimo por las pocas libras que se ha gastado en creatividad.



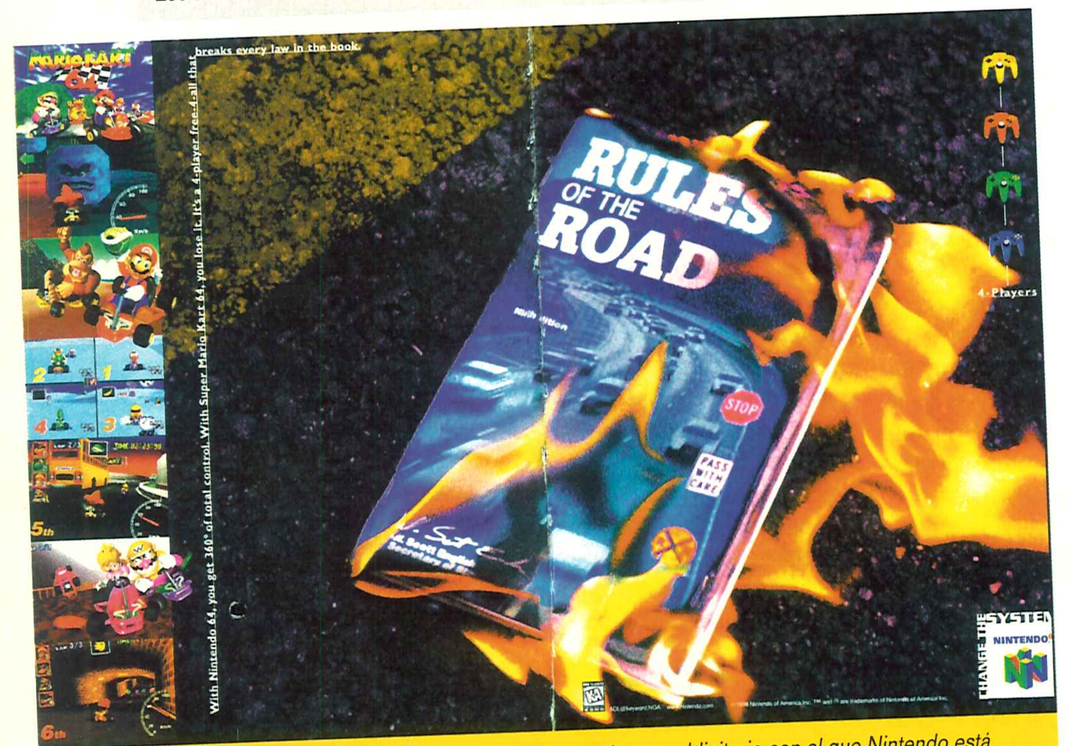
PRIMER PREMIO MACARENA

La revista Nintendo Power ha convocado sus premios anuales al mejor software. Entre las candidaturas, han incluido una la mar de original: Premio al juego más molesto que la Macarena. Pero, ¿la cancioncilla de Los del Río no estaba triunfando por todo el mundo?



LA CARRERA DEL SIGLO, EN TU PROPIO KART. JAARL!

Para promocionar la última carrera de Mario, los de la N americana han organizado una competición de karts de verdad. Este es el logo que la anuncia... Lo veréis, pero no lo cataréis.



MARIO ABRE SU PROPIA AUTOESCUELA EN N64. ¡CUIDADÍN!

Cambia el sistema. Este es el slogan publicitario con el que Nintendo está presentando su nueva máquina en Estados Unidos. La frase, que por cierto está muy bien pensada, se acompaña también de un nuevo estilo a la hora de hacer anuncios. Más agresivo, más imaginativo y más eficaz. Éste va de Mario Kart, y nada mejor que quemar a lo bonzo uno de esos anticuados códigos de la circulación. Lo que aprenderás aquí, seguro que no te lo enseña nadie.

EL DOCTOR KONG SACAMUELAS



Lo último de Donkey en Japón no es un juego, sino un juguete. Algo parecido al doctor sacamuelas de la tele, ¿recordáis?. Había que quitarle la muela picada sin hacerle pupita. A Donkey hay que clavarle espaditas en el tonel... ¿acaso no lo pensáis cada vez que os atascáis en sus juegos...?

Los juegos que ¿nunca veremos?

Ahí va una colección de títulos para Nintendo64 que, seguramente, nunca saldrán de Japón...

Cu-On-Pa (T&E Soft).
Habu Shogi (Hudson).
64 Sumo (Bottom-Up).
Honkaku Yonin Uchi Mahjong (Video System).
Ikazuchi No Goto Ku (Seta).
Kindaichi Shonenn No Jikenbo (Hudson).
Mahjong Master (Konami).
Pro Mahjong (Athena).
Morita Shogi (Seta).



La historia no contada de SUPER MARIO 64

El mejor videojuego también esconde una historia oculta que sale a relucir en cuanto se atan unos cuantos cabos. Basta hacerse unas simples preguntas y dejarse llevar por la lógica para **descubrir el pastel que Miyamoto nunca quiso contar**. Leed y lo conoceréis:

• Si **Bowser siempre rapta a la princesa Toadstool**, ¿por qué la policia no toma cartas en el asunto y le mete en chirona?
• ¿Es que Bowser tiene **algún contacto corrupto** dentro de la poli?
• Además, ¿por qué este malo reincidente siempre comete el mismo error? ¿Tan **difícil es cerrar con llave la puerta principal del castillo** para que Mario no pueda entrar?
• Y viendo su amplio historial como victima, ¿por qué **la princesa no se hace con un buen servicio de guardaespaldas**, liderado por Ducruel, que la proteja?
• Ahora que caemos, si Toadstool es una princesa, **¿dónde están sus padres**, los reyes?
• ¿No serán ellos los que se dedican a esparcir monedas por todas las fases de Mario64? ¿Acaso no se dan cuenta de que va perdiendo el dinero?
• Ahora encaja todo. **Están arruinados**. En la puñetera calle, Por eso no pueden contratar unos simples guardaespaldas para su hija.
• Es evidente que entre Mario y Toadstool hay algo. **¿Por qué Mario no le declara de una vez su amor a la princesa?**
• ¿Será que **Mario es republicano** y no puede liarse con alguien de sangre azul?
• ¿O es que el bigotudo italiano **tiene una novia secreta** a la que no quiere dejar?
• Claro, que si finalmente llegara a casarse con la princesa, **¿dejaría de trabajar** como fontanero?
• Aunque bien pensado, ¿realmente **hay alguien que pueda decir que Mario le arregló un grifo que goteaba**? Sí, ¿y cuánto tiempo después de que le avisara?
• ¿No será el pobre Luigi quien mantiene el negocio mientras Mario se lleva todos los honores?

Está claro que algo no encaja en todo este rompecabezas, pero que nadie se altere. El equipo de investigación de la revista destapó este turbio asunto y se compromete a llegar hasta el fondo cueste lo que cueste y caiga quién caiga...(¿Continuará?)

¡¡¡ÚLTIMA HORA!!! FLASH ¡¡¡ÚLTIMA HORA!!!

Nuestro **corresponsal francés en Tokio** ha podido confirmarnos, horas antes del cierre de esta edición, que **ya está preparada una versión de Legend of Zelda en cartucho para N64**. El esperadisimo action-RPG, sobre el que se habian desatado innumerables rumores, llegará en una **EPROM de 96 megas** (más grande que la de Mario 64) y utilizará la potencia de la máquina también en mayor medida que el cartucho del bigotes. **Posteriormente**, aún sin fecha, **Nintendo lanzará una versión en disco** que trabajará simultaneamente con el cartucho. Seguiremos al tanto.



Por NP/i

•Ya sé que los números os cansan, pero a veces, sobre todo cuando son tan grandes, no viene mal echar mano de ellos. Ésta es así de gorda. Nintendo Co. Ltd., o sea Nintendo Japón, espera obtener un **beneficio de 90 billones de yens** durante este año fiscal (hasta el 31 de marzo). Eso es algo así como **5 billones por encima de lo presupuestado**. Y para celebrar que son mucho más grandes, los de la cadena de producción se han puesto a currar a tope para sacar de la factoria **1.000.000 de consolas cada mes**: 300.000 más que hasta el momento.

•Esto tiene **tufillo a rumor**, y eso me encanta. He leido por ahi que **Capcom** está pensándose seriamente convertir su **Street Fighter III a Nintendo 64... en formato 64DD**. Bueno, oficialmente ni siquiera han confirmado que vayamos a tener una conversión a consola de la recreativa, pero la demanda de N64 en USA y Japón y el hecho de que el juego sea demasiado "potente" para el cartucho, lo convierten en una pieza preciada para la nueva unidad de disco.

•Cuatro, Dios mio **cuatro títulos tiene Interplay** en cartera para este añito de N64. Uno, **Clayfighter 63**, lo tenéis en las noticias. Los otros son **VR Golf**, que a Europa llegará como Actua Golf y el sello Gremlin; **Ultra Descent**, ese juego vertiginoso del que ya os he hablado; y **Raze**, antes Realms of Valor, que es un juego de lucha que tendrá lugar en los reinos de los Dragones y Mazmorras, es decir, que ha sido **licenciado por los AD&D**.

•A los tios que desarrollan **Bomberman 64** en Hudson USA les han echado un **buen rapapolvo**. Parece que «su Bomberman» era más bien digno de Atari que de N64, y eso no podia ser.

•Terminamos hablando de helicópteros, que ya se están poniendo pesaditos con el tema. Seta tiene **Wild Choppers**, GTi presume de **Ultra Combat**, y ahora van los de **Tecmagik** y se marcan otro simulador de helicópteros llamado **Roto Gunner**, del que dicen que va a barrer. Eso será por la velocidad de las aspas...

KONAMI está trabajando a marchas forzadas en la conversión europea de su «megajuego» de fútbol.

Algunos **detalles** de este **ISS64** os **alucinarán**. Como que los jugadores celebren los goles **de 15 maneras** diferentes.

International Super Star SOCCER 64

Primeras imágenes de la versión PAL.

■En **Japón ya está a la venta**, y barriendo. Allí todo lo que huele a fútbol se lo ponen en vena, más y mejor cuando el partido es así de **jugable, variado, bonito y detallista**. Que de todo eso tiene este **Perfect Striker** (nombre japonés), como tenía la serie que también triunfó en SNES (ISS) y todavía se vende como churros. La **versión PAL** (renombrada ISS64) está ahora **en desarrollo**, y los objetivos son amoldar el concepto al gusto europeo, y mejorar lo mejorable del Rom japonés. Harto difícil esto, pero elocuente.

■El juego se basa en una **inteligente combinación entre realismo** y **jugabilidad**. El realismo para el diseño de los jugadores y sus posibles acciones. Todo en **3D poligonal**, sobre «motion capture» y, a pesar de tanta historia, ofertando un movimiento fluido y creíble. Y la parte jugable para el **control**, que es instintivo, **fácil y asequible**, y para el **estilo arcade**, que lo domina todo. En este sentido podéis llegar a perderos entre opciones tácticas y decisiones estratégicas, pero al final **jugaréis simplemente al fútbol**. Con sus pases, vaselinas, regates y goles que, dicho sea de paso, os costará un pelín meter.

■ISS64 tendrá **64 megas**, manejará **selecciones nacionales** y os propondrá disputar partidos en **16 escenarios** diferentes, bajo todas las condiciones climatológicas e incluso a cualquier hora del día. Por elegir que no quede, hasta el árbitro será seleccionable entre tres individuos...



Como parece ya norma de la casa, este ISS pondrá en juego selecciones nacionales, compuestas por jugadores que se llaman Gómez, Santos o Thierry, o sea, nombres inventados.

Las repeticiones os permitirán contemplar la jugada desde cualquier perspectiva. No ocurrirá lo mismo una vez en juego, ya que sólo dispondréis de una vista lateral aunque tres distancias diferentes.

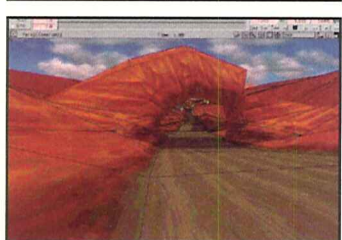


N64 ¿La carrera de coches definitiva?

«TOP GEAR RALLY», LISTO PARA QUEMAR RUEDA

•Kemco está intentando que los fabricantes de coches les permitan utilizar los logos y otros detalles de la carrocería.





Entre la **avalancha de juegos de coches** que se prepara para N64, hay uno del que, a pesar de haber visto sólo unas cuantas imágenes, nos hemos quedado prendados. Se llama Top Gear Rally, está siendo diseñado por **Boss Game Studios**, para Kemco, y es probable que aterrice en Europa a **finales de este año**.

El juego nos pondrá al volante de **nueve vehículos** reales (y dos más ocultos), circulando a todo trapo por **16 circuitos** que irán del rally a la conducción urbana. A diferencia de las vacas sagradas en autos, como Ridge Racer o Daytona, estos circuitos no se limitarán a la pista marcada, sino que podremos saltarnos el límite y atravesar el desierto o la jungla. Seguiremos la acción desde **4 perspectivas diferentes** y habrá un modo de dos jugadores simultáneos que promete ser la pera.

N64 Para "vacilar" con tu Nintendo.

TODOS A VIBRAR CON EL SUPER "FORCE PACK".

•El 23 de junio, a la venta en USA.

Se presentó en el Shoshinkai de Tokio. Allí le llamaban **Jolting Pack**, o Jolt, y la mitad del show se quedó prendado con el cacharro. Es un aparatito que se **introduce en la entrada del mando** destinada al cartucho de memoria, y ¿a qué no sabéis para qué sirve? Pues sí, **nos hace ¡vibrar!** Cada vez que nos dan un toque en el juego, el **mando vibra**, o suelta chispazos, en fin, que sentimos el golpe. La noticia es que este renombrado **Force Pack** se pone a la venta en USA el **23 de junio**. Simultáneamente con el cartucho **Starfox 64**, que es el primer juego diseñado para ser utilizado con el Force. Pronto vendrán más, claro...

GB Pocket Ubi Soft transforma tu portátil.

NUEVOS ACCESORIOS PARA LA MAS PEQUEÑA DE NINTENDO

•Funda y lupa, a la venta de inmediato.


Bag Pocket



Light Pocket

Al igual que ocurrió en su día con la Game Boy, ahora comienzan a aparecer los primeros accesorios para la recién estrenada Game Boy Pocket.

Los primeros que llegarán son una práctica **funda de protección (Bag Pocket)** y una utilísima **lupa (Light Pocket)** que **Ubi Soft se encargará de poner a la venta** desde ya mismo (el precio aún no está confirmado).

El cometido de la funda es, como imaginaréis, **proteger la consola contra cualquier roce**. Por si fuera poco, **incorpora un enganche** para llevarla colgada del cinturón. Con la lupa, por su parte, podréis ampliar la imagen de la pantalla, y también como accesorio extra lleva unas pequeñas bombillas para permitiros jugar a oscuras. No, si lo que no inventen...



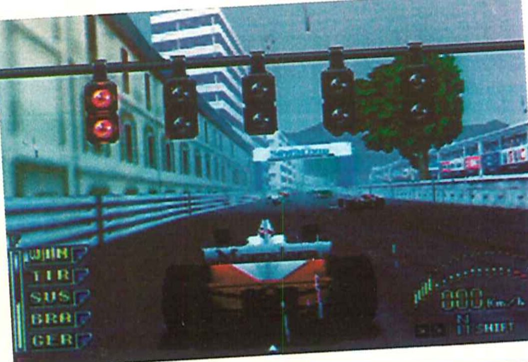
GB El agua seguirá siendo la estrella.

«WAVE RACE» SALE EN JUNIO PARA TU GAME BOY

•8 circuitos, agua por todas partes, dos modos de juego...

Wave Race en Game Boy, creednos. ¿El mismo cartucho que pronto hará furor para N64? Bueno, es lo mismo pero no es igual. Pilotaréis motos acuáticas sobre circuitos enrevesados, y tendréis que hacer slaloms y pasar entre gigantescos anillos, pero no exactamente de la misma forma que en el 64. **Cambiará la perspectiva**, ahora lo veréis todo desde arriba, y claro, los gráficos, mucho más menudos. Pero el agua seguirá siendo la estrella, y además este Wave Race presentará **dos modos súper divertidos de juego** que nada tendrán que envidiar a la versión grande: **Circuit y Slalom** (más otro de práctica). Ambos sobre **8 circuitos y toda la velocidad** que esperabais. En fin, que no os lo perdáis. Llegará en junio de la mano de **Nintendo España**. Y no olvidéis avisar a vuestros amigos, que el juego tendrá **opción "multiplayer"**. Casi nada.







LA FÓRMULA 1 arranca en NINTENDO 64.

A pesar de no contar con la licencia de la FISA, Human pondrá en juego coches reales en circuitos oficiales... sólo que con nombres diferentes.

HUMAN GRAND PRIX

Este será el primer juego en el que realmente probaremos la capacidad de N64 para generar polígonos a toda velocidad.



Los números cantan: 22 coches compitiendo sobre 16 circuitos diferentes, mientras 20 melodías distintas ponen el ambiente.

Este Grand Prix también cuenta con antecedente en SNES, algo que empieza a ser normal en la línea de juegos N64. Para la ocasión ha sido completamente rediseñado tanto a nivel gráfico, vía **polígonos**, como en jugabilidad, **revolucionando el engine de inteligencia artificial** y apurando el control con la entrada del stick analógico.

Esas mejoras podían haber caído en saco roto si Nintendo no le hubiera pedido a Human que presentara el juego durante el Shoshinkai 96. Más que nada porque la gran N no tenía muy claro si le gustaba o no la propuesta y prefirió aplazar la decisión hasta el último momento. A consecuencia de esta polémica, **Human perdió los derechos de la FISA**, que tenía exclusivamente para el 96, pero bueno, no os preocupéis porque el juego **contará con coches y circuitos reales**, sólo que con otros nombres: similares pero diferentes.

Dejando a un lado este pequeño detalle, el **realismo dominará la competición**. Human ha conseguido imprimir una **velocidad considerable al paso de imágenes** (30 por segundo), incluso cuando los 22 coches circulen a la vez. La clave estará sin embargo en el comportamiento individualizado de cada bólido, que actuará de forma independiente al resto: unos abandonarán la carrera, otros frenarán, aquéllos darán un trompo...

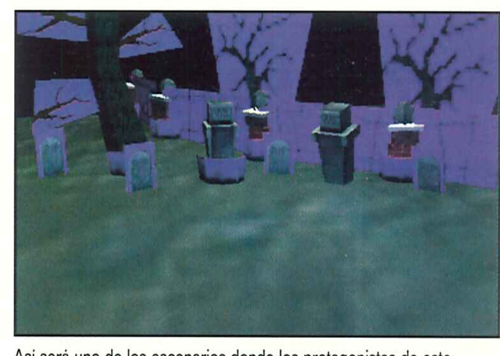
El circo de la Fórmula 1 llegará a las **N64 japonesas esta primavera**. Con un poco de suerte se dejará caer por España después del verano.

TRAS algunos problemillas con Nintendo, el juego está a punto de aparecer en Japón. Será el primer simulador de F-1 disponible en 64 bits.

avance El nombre lo dice todo...

CON «CLAYFIGHTER 63 1/3», A GOLPEAR Y REÍR EN NINTENDO 64

•Interplay pretende que el juego esté listo para junio.



Así será uno de los escenarios donde los protagonistas de este Clayfighter (abajo, un "trozo" de ellos) se partirán la cara. Va de risa la cosa, pero fijaros en el tono tétrico del decorado. ¡Un cementerio!

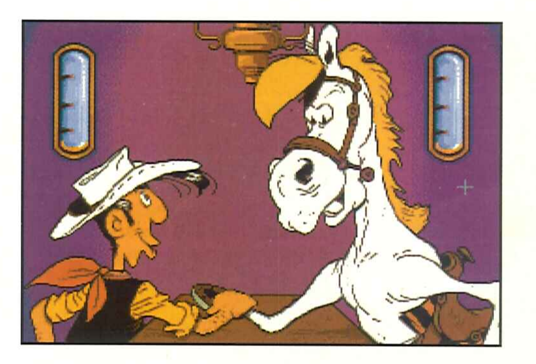
El esperado **Clayfighter** que llegará a N64 no será el 3, sino el 63 1/3. Empiezan con buen humor los de Interplay. El mismo que destilan todos esos personajes que hemos entresacado del desarrollo al **50%** de esta monada. Serán **12** los "engendros" que se partirán la cara a risotadas en preciosos escenarios y con animaciones brutales. Porque el juego es de lucha, divertida, pero lucha, y en ésas habrá **movimientos especiales**, **escenarios interactivos** al estilo Mortal Kombat y casi tantos secretos como en el juego de Midway. ¿Que qué secretos? Lo veremos este verano, cuando el juego salga en Estados Unidos.



novedad El lanzamiento, en verano.

INFOGRAMES PREPARA «LUCKY LUKE» PARA SUPER NINTENDO

•Una versión muy mejorada del cartucho de Game Boy.



Estas imágenes, que nos llegan directamente desde el cuartel general de Infogrames, pertenecen a la versión SNES de Lucky Luke. Al juego le queda todavia un mes de desarrollo, pero ya conocemos los primeros datos de lo que encontraréis cuando salga, allá por el mes de **junio**.



Aunque han tomado como base la versión de Game Boy que os adelantamos en este mismo número, el juego de Super presentará varias novedades: habrá **40 niveles, nuevas animaciones** de los personajes, varias **fases en 3D** similares a las de Tintin y el Templo del Sol, y otras en las que las plataformas dejarán paso a **puzzles** que tendréis que resolver para seguir adelante. Seguro que este titulo va a dar mucho que hablar en los próximos meses.





N64 Por fin, el juego de lucha más esperado.

NINTENDO PEGARÁ FUERTE CON «KILLER INSTINCT GOLD»

•Es el primer juego desarrollado por Rare para Nintendo 64.

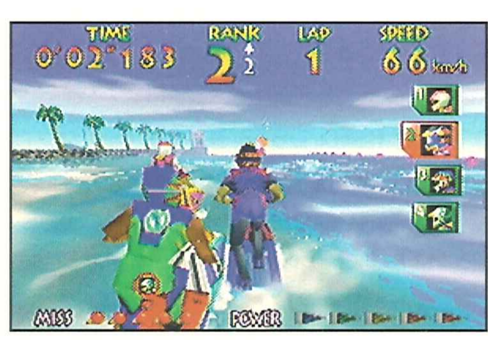


Nintendo va completando, lento pero seguro, su línea de software para N64. Ya tenemos plataformas, carreras de motos, películas y, más o menos **para junio está preparado** el lanzamiento del primer título de lucha. Desde luego se trata de un plato fuerte, que viene calentito desde las mismísimas **oficinas de Rare**. Killer Instinct Gold promete ser la mejor entrega de la serie, recreativa incluida. Combina sabiamente fondos en 3D junto a **enormes luchadores** (**10** en este caso) renderizados. Una sucesión sin límite de golpes y combos completarán el **espectacular aspecto de KI Gold.**

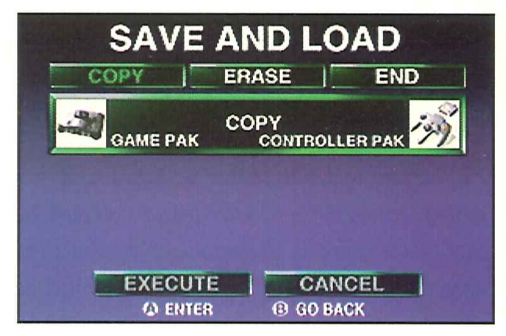
WAVE RACE 64 / *El chapuzón de Miyamoto*



Las carreras se convierten en un slalom acuático entre grandes "señales" que nos os podréis saltar bajo castigo de retirada.



La rivalidad llegará a ser salvaje. Cada piloto buscará la forma de echaros del circuito, o por lo menos que os quedéis atrás.



Wave race será el primer cartucho que empleará la tarjeta de memoria. Aquí podéis ver el menú que os guiará cuando la uséis.

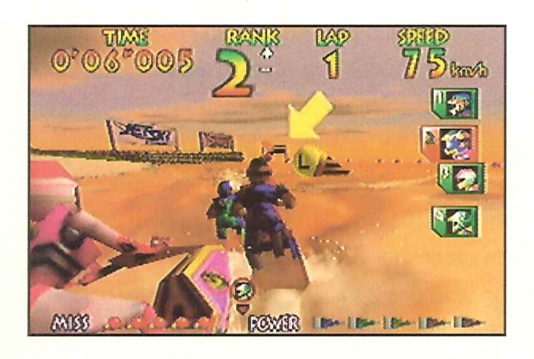
El agua es la estrella

No tiene mucho nombre, aún nadie ha hablado maravillas de él y encima va de motos de agua, que está bien para Malibú pero aquí Benidorm y poco más. Total, que Wave race lo tiene todo en contra para sorprender, pero...

Las apariencias engañan. Deciamos en la entradilla que Wave Race tiene muchos factores en contra para sorprender, pero... es **posiblemente el mejor cartucho para N64** (obviando Mario) que Nintendo lanzará este año. **Nos mojamos**, tan pronto. Enseguida veréis por qué.

La idea es de Miyamoto, que ha trabajado intensamente en este título junto al más prestigioso equipo de desarrolladores de Nintendo. Nos propone **convertirnos en pilotos... ¡de motos de agua!** Saborear el mar, correr, competir y, clave, divertirse. O sea una buena mezcla de **velocidad, sol, agua y rivalidad**. El principio promete, lo que viene después arrasa. No sabemos en cuántas carreras de *aquajets* habrá participado Miyamoto, pero lo cierto es que ha conseguido que nos creamos que **realmente pilotamos** una de estas motos. No sobre ella, detrás de ella. Dotando a cada piloto de vida propia, de todas las articulaciones y músculos que necesitamos para m-o-v-e-r-n-o-s. No aleatoriamente, sino dejándose llevar por el **stick analógico** y por las **olas, que nos bandean**, nos hacen pegar increibles saltos o nos echan del circuito a la primera de cambio.

El **envoltorio de Wave Race** también os hipnotizará. El **entorno poligonal**, rico en texturas y detalles, y sobre todo los **efectos de luz y sonido** hablan claro sobre lo que se puede hacer con esta máquina cuando se conoce el sistema. Hay un circuito que enseña sin tapujos una puesta de sol por la que tendriamos que pagar un extra. Es para verlo: a veces las palabras no bastan.





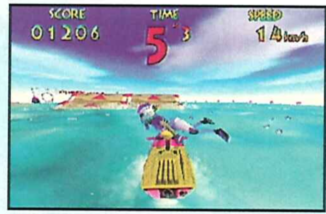
Los modos de juego más divertidos

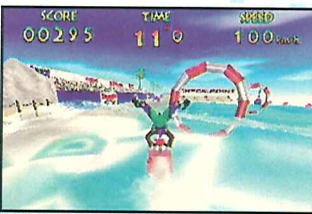


Campeonato: Competimos contra otros tres pilotos. El número de circuitos varia en función del nivel de dificultad que elijamos: Seis para el modo normal y 8 para el expert. El nivel de dificultad también establece los puntos que necesitamos para continuar compitiendo. No podremos correr en modo expert si antes no hemos superado cada pista en normal o hard.



Time Trial: Por si te apetece ser el piloto más rápido de Wave race. La cosa va de superar tiempos record, claro. Para que luego los grabes en el pack de memoria y puedas ir presumiendo por ahí.





Stunt Mode: Las pistas serán las mismas, pero plagadas de anillos enormes que habrá que atravesar, y por el camino nos pedirán que hagamos muchas acrobacias sobre la moto. Cuantas más y mejores hagamos, más puntos conseguiremos.

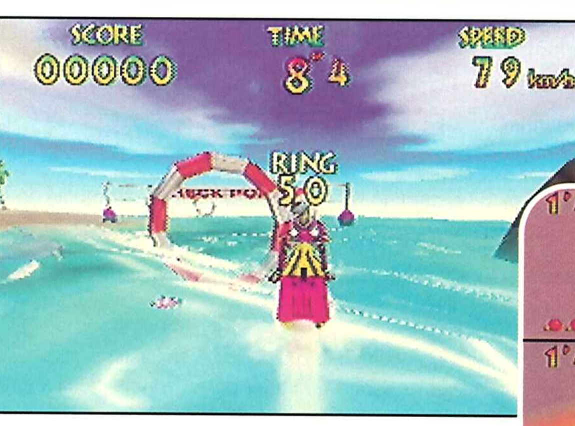




Modo Versus 2P: Desafío uno contra uno en perfecto *split screen*. Seremos los únicos pilotos en la pista, pero a cambio ni la velocidad de desplazamiento ni el nivel de detalle sufren la carga extra de datos. Hasta en una tele pequeña lo veréis con claridad.



Bastará presionar un botón para cambiar la perspectiva de juego. Podréis seguir la carrera desde un ángulo alejado o tan cerca del piloto como muestra esta imagen.



¿Quién lo iba a decir? ¡Movimientos especiales en un juego de carreras de motos! Pues sí, porque para conseguir piruetas graciosas, tanto en modo Stunt como en el resto, tendréis que poner en práctica algunas combinaciones de teclas.





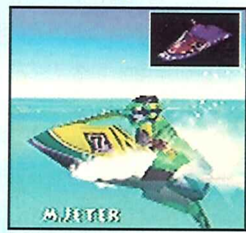
No tenéis ni idea de lo divertido que puede ser correr a todo trapo sobre una moto de agua. Probad Wave Race y os darán ganas de marcharos al Caribe... a pilotar una, claro.



Cuatro pilotos para elegir



Ryota Hayami: Japón. Su Kawasaki corre que se las pela y ofrece muy poca resistencia al agua. Pero tiene un control algo durillo y no va muy bien de aceleración.



Miles Jeter: Canadá. Monta la moto que mejor responde al pad, aunque de aceleración y velocidad no entiende mucho, como tampoco de aerodinámica y rozamientos.



Ayumi Stewart: América. La piloto ideal para cogerle el gusto al juego. Su moto acelera como un Fórmula 1, se maneja como un Twingo y se desliza en el agua suave como un guante.



Dave Mariner: América. Maneja la moto más rápida, la más estable... pero también la que más cuesta hacer girar, la de menor aceleración, la que ofrece más resistencia al agua...

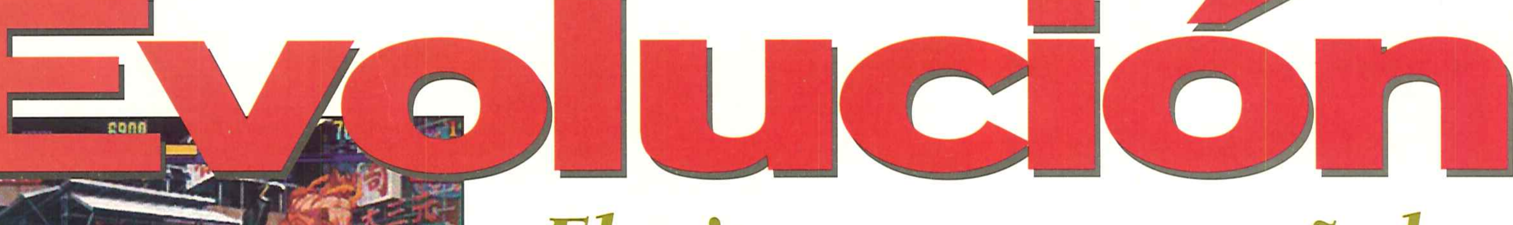


Los circuitos irán haciéndose más enrevesados a medida que vayáis avanzando. Al principio será una circunferencia, luego tendréis que véroslas en un puerto de carga y en una ciudad entre canales.



Presentamos «Street Fighter III: New Generation», la obra cumbre de Capcom





El mito se regenera y añade algo más que un simple número a la leyenda.

Lleva desde 1986 dando guerra, y ya veis, todos igual de expectantes que el primer día ante la llegada de la tercera serie, que en realidad es la entrega número 11 bajo el título legendario. ¿Será el revuelo porque, por fin, SF ha dado el salto que esperábamos?

Al **tres sin dimensiones**. El salto del último Street Fighter Alpha (2) a la tercera serie **cambia algunos parámetros (jugables)** que son fundamentales, pero no se atreve a irrumpir en el mundo 3D. Eso se lo dejan a **SF EX**, que va por otro lado. Claro que lo de los polígonos tampoco es tan importante. En los tiempos que corren, cuando la lucha se ha postrado a los pies de estas formas geométricas, alivia pensar que todavía hay espacio para el estilo "cartoon" rico en detalles.

Tests positivos en USA y Japón

El caso es que la **nueva recreativa de Street Fighter** ha convencido en los primeros tests en los salones japoneses y norteamericanos, donde lleva **a prueba desde diciembre** del año pasado. La clave del éxito parece estar en los cambios jugables que os anticipábamos, y también en otros a nivel técnico propiciados por la **nueva placa base** sobre la que se ha desarrollado el arcade. Los jugables se refieren al **nuevo staff de luchadores**, con el estreno de 8 personajes y sólo dos, Ken y Ryu, de vuelta, y a la nueva mecánica de golpes: **adiós a los Super Combos** y hola a Super Arts y nuevas tácticas de defensa-ataque. Se nos quedan por el camino ínclitos héroes y ciertas fórmulas de lucha a las que ya nos habíamos acostumbrado. Pero en fin, lagrimita incluida, así es la vida.

CPS 3 por CPS 2

El viejo Street Fighter corría en una placa arcade llamada CPS2. Street Fighter III se aprovecha de las cualidades del **nuevo modelo de placa, el CPS3**, que ha salido de la factoría Capcom. Se trata de un **hardware dual** (CD Rom + cartucho) que casi triplica la potencia de la placa anterior (el número de colores utilizados por cada personaje -64- es cuatro veces el que ofrecía la CPS2, y el número de animaciones diferentes para cada luchador -500- deja en ridículo las 150 anteriores). Además, la nueva CPS permite una media muy alta de compresión de datos, lo que convierte el juego en una **sucesión dinámica y fluida** de golpes, saltos...

Street Fighter III acaba de aterrizar en los salones, pero ya se le están buscando novias "consoleras". Fuentes bien informadas han dejado caer que **esta es la versión de Street Fighter que más le gusta a Nintendo** para su N64. Pero aún no hay nada confirmado, así que toca esperar...



Héroes que se quedan en el camino, golpes que desaparecen... el nuevo planteamiento de Street Fighter quiere romper con todo lo anterior para ofrecer un juego de lucha casi radicalmente nuevo.















Rompiendo todos los esquemas

El juego ***no continúa con la tradición de combos*** *de la serie Alpha. En su lugar* ***estrena tres nuevas técnicas*** *y aunque ha intentado evitar las típicas barras de energía, todavía tendremos que seguir pendientes de ellas. Esas nuevas técnicas son:*

•Super Arts*: El jugador elige un ART de entre tres opciones diferentes. El diseño y tamaño de la barra cambian en función del ataque, pero en todo caso el efecto de uso es devastador.*

•Chi Meter*: Una misteriosa barra que oscila en función de nuestra eficacia en ataques y defensas. Cuando uno de los dos luchadores queda sin sentido, aparece la palabra STUN en pantalla.*

•Scrolling Playfield *(scroll de escenario): SNK ha inspirado a Capcom esta vez. O lo que es lo mismo, se ha incluido un zoom que abre el escenario cuando se necesita más campo de acción.*



SFIII cambia parámetros jugables fundamentales desde las anteriores versiones, pero sigue sin rendirse al tema gráfico de las 3D. Lo que es un alivio...

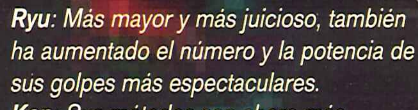
Aunque no se sabe con certeza si esta versión de SF llegará a N64 (es la que más le gusta a Nintendo), si que os podemos asegurar que Capcom estará en 64 bits con sus SF EX y SF Alpha 2.



La nueva placa, CPS3, sobre la que trabaja este Street Fighter prácticamente triplica la potencia de la anterior generación. Lo notaréis sobre todo en las animaciones de los luchadores.

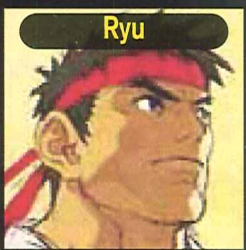


Las caras de la nueva generación



La tercera entrega ***recupera a los maduritos Ken y Ryu*** *e incorpora a la nómina a* ***8 personajes nuevos****. Eso nos da un plantel de* ***10 luchadores****, compuesto por tipos pintorescos como el* ***robot creado por ordenador****, por* ***chicas guerreras****, dos a la sazón, y por otro personal políticamente correcto, como Elena, "importada" desde Africa.*
La nueva tropa está formada por ***gente joven, fuerte y también cruel y violenta****. Mucho carácter, que se dice. Lo que contrasta con los hábitos más pacíficos y honorables de nuestros asentados Ken y Ryu. Vamos a presentároslos a todos.*

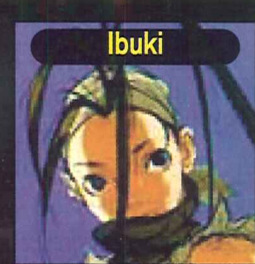


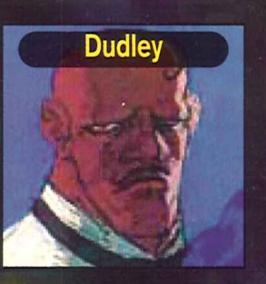


















Ryu*: Más mayor y más juicioso, también ha aumentado el número y la potencia de sus golpes más espectaculares.*
Ken*: Sus métodos son ahora más maduros y su estilo de lucha se ha vuelto más eficaz. En la misma proporción ha crecido su rivalidad con Ryu.*
Alex*: América. Look militar y muchos músculos. Reflejos a prueba de bombas.*
Yung & Yang*: Hong Kong. Jóvenes dragones gemelos expertos en la técnica china del Kempo. Pequeños y rápidos.*
Dudley*: Inglaterra. Curtido boxeador de pesos pesados, reconvertido a lo salvaje.*
Necro*: Rusia. Robot diseñado por ordenador. Sus las piernas son el doble de largas que las del resto de luchadores.*
Elena*: Africa. Es hija del alcalde de un pueblo de la Sabana. Y tiene las piernas más fuertes que un Ñú.*
Oro*: Ermitaño. Tiene 140 años y vive en una caverna rodeado de animales.*
Sean*: Brasil. El más ferviente alumno de Ken. De momento un simple aprendiz que quiere seguir sus pasos.*

•FIFA Cam: Combina vistas de banda y

Stadium Cam
Shoulder Cam



Nintendo 64 / 64 megas / Electronic Arts / Fútbol / Abril

FIFA 64 / *Un paso adelante en juegos de fútbol*

EA se ha volcado como nunca en la versión para N64 de su juego de fútbol. Dicen que será la mejor. Bien, pronto lo juzgaréis. De momento os contamos cómo será este FIFA 64.



Los árbitros, como los 22 jugadores, lucirán un render atómico, aunque también la vestimenta antigua. Todos de negro...



La cámara PIP simultánea será otra de las novedades de este FIFA con respecto a las versiones de 32 bits ya disponibles.

Las estrellas entran en juego

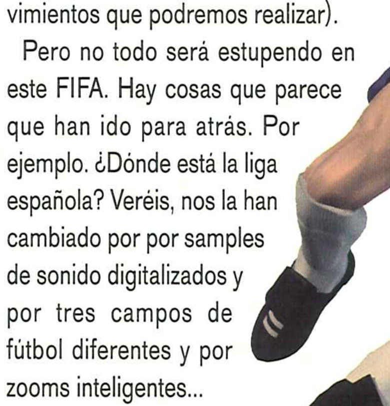
FIFA os abrirá los ojos al nuevo fútbol que se pretende para N64. Entorno poligonal en 3-D, gráficos renderizados, animaciones y muchos puntos de vista para seguir la acción. El salto tecnológico os dejará boquiabiertos, y a pesar de que EA no ha querido romper con los FIFAS de 16 bits, os plantaréis ante esta versión con la idea de que se trata de un juego distinto.

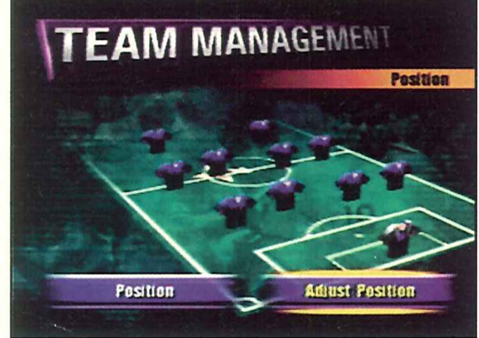
Visualmente, desde luego que será diferente. El "FIFA team" de Canadá ha desarrollado un engine gráfico completamente nuevo para N64, que ha exprimido hasta la última gota las posibilidades de la máquina: render, antialiasing, gráficos Silicon...

A la hora de jugar también sentiréis la potencia de la máquina. Tendréis 9 cámaras a vuestra disposición en cualquier momento, una de ellas especialmente creada para esta versión. Y podréis simultanear estas vistas con una segunda imagen recuadrada a un lado de la pantalla (PiP).

Respecto a los modos de juego, habrá tres para elegir: arcade, acción y simulación. Y por lo que toca al control, también varias alternativas: novato, semi-pro y profesional (determina la participación de la máquina), y simple y complejo (fija los movimientos que podremos realizar).

Pero no todo será estupendo en este FIFA. Hay cosas que parece que han ido para atrás. Por ejemplo. ¿Dónde está la liga española? Veréis, nos la han cambiado por por samples de sonido digitalizados y por tres campos de fútbol diferentes y por zooms inteligentes...





3.000 jugadores, 14 puntos de estadística para cada uno, 140 equipos... y por si fuera poco podremos ajustar la posición de todos los futbolistas en el campo a nuestro antojo. ¡La monda!

Lo que el ojo no ve





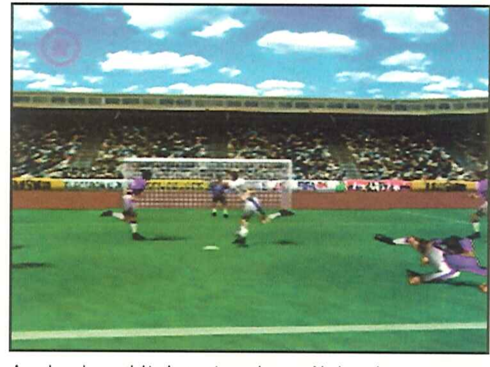


La **repetición de las jugadas más espectaculares** será uno de los puntos fuertes de FIFA 64. En **cualquier momento podremos pausar el encuentro** y pasar a la opción cámara lenta para deleitarnos con un gol, aclarar una jugada embarullada o confirmar un "off-side". Tendremos a nuestra disposición **todas las cámaras posibles**, que intercambiaremos a nuestro antojo, mientras el **stick analógico** nos permite "viajar" por la jugada: hacia adelante, atrás, congelar la imagen... ¡Ay si el famoso Rafa hubiera disfrutado de esto en aquel memorable Barça-Zaragoza!

¿Y la liga española, dónde está?



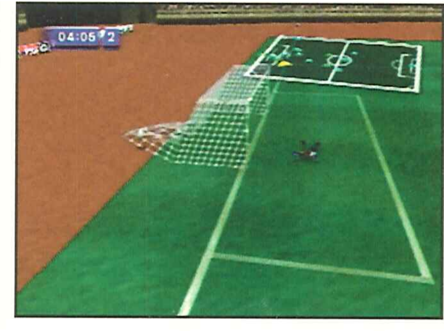
Italiana, francesa, inglesa, alemana, americana y las selecciones nacionales de rigor. Falta una liga, claro, la de las estrellas que no son tan estrellas. Los dichosos ***problemas con la memoria****, que dicen que no cabe todo, nos han impedido disfrutar con la liga española. En fin, lágrima de rigor y a disfrutar de los Cantoná, Djorkaeff, Vialli...*



A cada gol, repetición instantánea al canto. Nada mejor para comprobar por dónde narices ha pasado el balón. ¿Por allí?



David Ginola ha sido el encargado de posar para que las cámaras recogieran movimientos así de espectaculares.



Delicioso y muy elocuente el efecto de ondulación de la red cuando es "besada" por el esférico. Aunque parezca lo contrario, el balón no se escapará de dentro.



Esta flecha nos permitirá calcular la fuerza y el destino del saque de esquina. Aparecerá también en faltas y lanzamientos de banda.





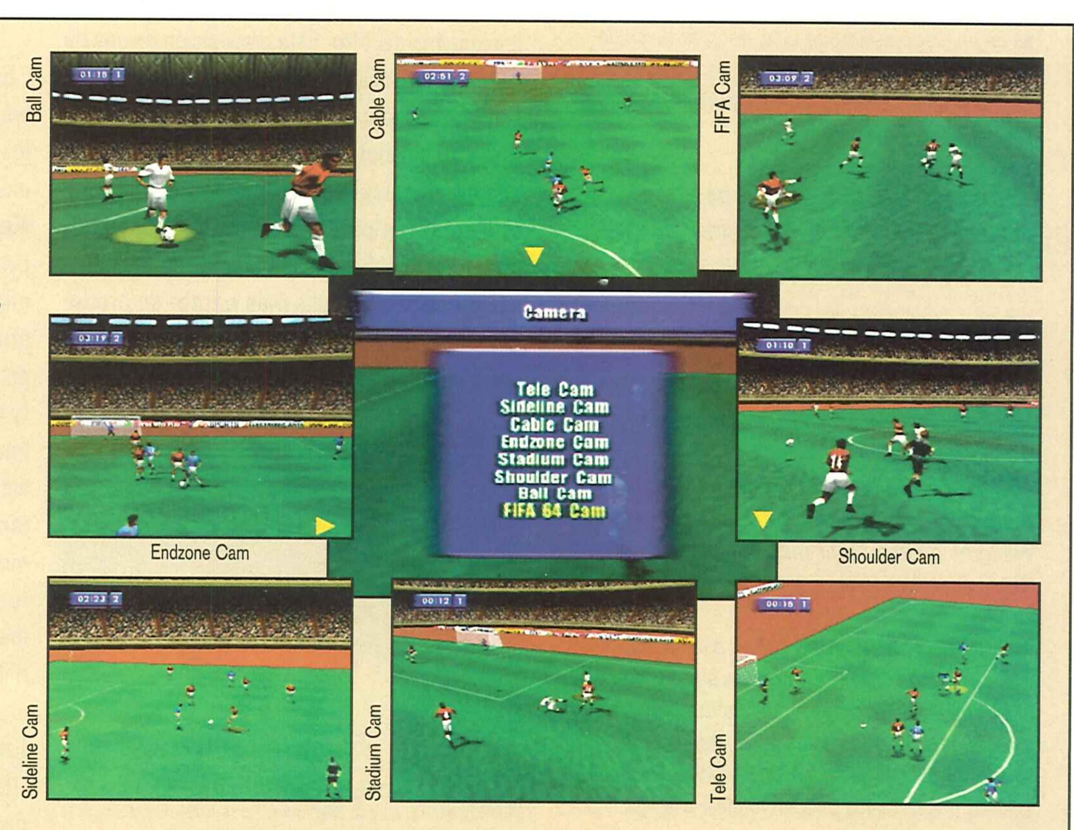
Podréis elegir entre tres tipos de control diferentes y también entre dos tipos de sets distintos de movimientos.

FIFA 64 se convertirá en la versión más potente del clásico de EA. Será también el primer juego de fútbol que llegará a Nintendo 64, y por tanto el que marcará la pauta a seguir dentro del género.

Como en una retransmisión de Canal +

Así han pretendido en EA que sigamos la acción en FIFA 64. Y se han apoyado en todas estas cámaras:

- ***Ball Cam****: La vista más cercana. Nos sitúa en el terreno de juego.*
- ***Cable Cam****: De portería a portería.*
- ***FIFA Cam****: Combina vistas de banda y al balón con posibilidad de autozoom.*
- ***Endzone Cam****: Recoge el partido desde detrás de las porterías.*
- ***Shoulder Cam****: Vista diagonal muy próxima al campo de juego.*
- ***Sideline Cam****: Es la perspectiva que tienen los entrenadores.*
- ***Stadium Cam:*** *Vista isométrica de desplazamiento diagonal.*
- ***Tele Cam****: De lado a lado desde arriba.*



¿Qué es, cómo se come y

Descubrimos, por fin, maravilloso de



Hablemos claro, ¿cómo cambiarán los juegos con el 64DD?

*Mucho se está especulando sobre **la parte práctica del 64DD**, vaya, sobre lo que este accesorio cambiará «realmente» en los cartuchos. Las **aspiraciones de Nintendo** son de verdad alucinantes. Y a la espera de que se imaginen algo nuevo, esto es lo que han ofrecido.*

▸**Los datos crecen, tú los grabas**: *Piensa en un juego estilo Sim City, de ésos de ciudades que crecen y tal. Bien pues esos **datos extra** podrás ir **almacenándolos en la parte reescribible** del disco. Casi nada.*

▸**Tú creas los datos, él graba**. *Vale para **programas tipo Creator**, donde diseñamos figuras 3D que luego van tan ricamente al disco.*

▸**Sólo grabar datos**: *En juegos de carreras de coches, por ejemplo, podrás **almacenar recorridos enteros** y luego reproducirlos para ver lo qué has hecho mal, o comparar tiempos...*

▸**RPG**: *El **mundo del ROL dará un vuelco tremendo** con el lanzamiento del 64DD. Los programadores podrán **crear mundos casi infinitos**, añadir nuevos escenarios, personajes, situaciones...*

▸**Simulación deportiva**: *Se podrán **actualizar cartuchos tipo FIFA con un simple disco**. Pasar de una temporada a otra, **incluir nuevos fichajes**, mantener los datos al día, mientras el código principal permanece en el cartucho. Ya sabes que los dos formatos pueden trabajar a la vez.*

El **64DD no va a sustituir a la N64**, en absoluto, va **a completarla**. Con esto acabamos de una vez por todas con las dudas que os han estado rondando a muchos de vosotros por la "azotea" y que han inundado nuestra redacción en forma de cartas. **El 64DD es el accesorio ideal para N64**. Una puerta al futuro capaz, por un lado, de **paliar las limitaciones del cartucho**, y de ofrecer, por otro, infinitas posibilidades de juego al usuario.

Un disco duro fácil de manejar

Exteriormente **se parece al Mega CD** de Sega en versión japonesa (¿dónde estará ya...?). Es cuadradote, de **acceso frontal** y se **conecta a la parte de abajo de la consola**, quedando una encima del otro. Esta disposición es una de las caracteristicas que Nintendo ha destacado con mayor interés al presentar su 64DD. La **entrada de cartuchos queda libre**, y eso significa que los **desarrolladores pueden utilizar ambos soportes para trabajar**, y que los juegos podrán ser publicados tanto en disco (que al final, por narices, resulta **más barato de producir**) como en cartucho, o en los dos dispositivos a la vez. Sencillamente Combinándolos.



Una imagen para la Historia. Presentación al público japonés del 64DD durante el pasado Shoshinkai. No se habló de precios, ni se confirmó software. Muchas "demos" y pocas nueces.

Muchas informaciones han salido a la luz sobre el prodigioso 64DD diseñado por Nintendo para su N64, pero parece que ninguna ha servido para aclararos qué es realmente y cómo funciona este aparato. Vamos a ver si con este reportaje logramos haceros entender porqué el 64DD va a revolucionar el mundo del videojuego.

Eso nos recuerda que aún no os hemos hablado de la parte más excitante de la máquina: los **discos**. El 64DD funcionará con discos magnéticos de **alta densidad y 64MB (512 Megabits)** de memoria. De esa cifra, la mitad como máximo (unos 256 Mbits) estará disponible para que los usuarios graben sus propios datos. El resto queda para los programadores, que determinarán (y utilizarán) el espacio que necesiten. La idea es poner a nuestro alcance una especie de disco duro, tan versátil como los de PC pero sin tantas complicaciones de manejo. Un disco duro que proporcionará **una nueva dimensión a los videojuegos**, y que se saltará todos los límites de una consola convencional.

La demostración, en Tokio

El público japonés se deleitó con las posibilidades del 64DD durante el último Shoshinkai

dónde nos lleva el 64DD?

el nuevo accesorio Nintendo



(septiembre, 1996). Nintendo presentó el invento acompañándolo de dos ejemplos prácticos. Primero **dos discos, de Mario Kart y Mario 64**, que demostraron la velocidad de carga de la máquina. Inaudito. Y después utilizando una cámara digital que capturaba las caras de los asombrados visitantes. Luego podían verse en la pantalla, texturizadas y volteando en un cubo poligonal. El 64DD se encargaba de grabar todas las poses.

La jugada del disco se completará con una **expansión de memoria RAM** de 1 ó 2 Megas que aumentará las posibilidades de la propia N64. Nintendo tiene incluso pensado **lanzar esta ampliación simultáneamente**, y quizá en el mismo paquete del accesorio.

Pero eso forma parte del terreno de la especulación. Igual que **el precio final** del artefacto, en principio entre los **100 y 150 $** (unas **21.000 pts**), o la fecha definitiva de lanzamiento: en **verano en Estados Unidos y Japón.**

Zelda 64

El primer juego diseñado para 64DD.



Vosotros ya lo sabíais, pero no está de más que os lo recordemos: éste será el primer juego disponible para 64DD. Según informaciones de Nintendo Japón, allí aparecerá a finales de este año, o sea que con un poco de suerte lo tendremos para el 98. Las imágenes que publicamos corresponden a una versión bastante avanzada, que deja ver nuevos escenarios y más personajes y enemigos. Últimos rumores apuntan a la posibilidad de que Nintendo lance juego y accesorio en forma de pack, pero de eso ya hablaremos...



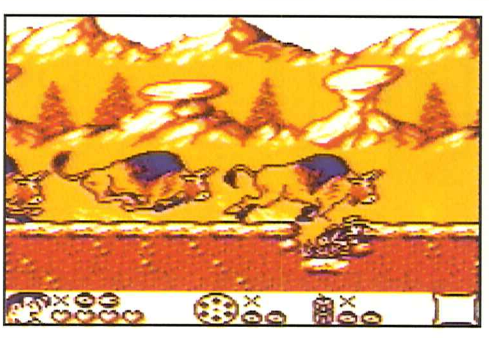


LUCKY LUKE / *Viaje al Oeste de las plataformas*

Infogrames ha vuelto a dar vida a un héroe del papel con exquisita delicadeza, sabiduría y fidelidad. Con intenciones así sólo se podían obtener resultados como los que vais a leer.



Hasta en los subterráneos (pasaréis por aquí por narices) tendréis que batiros con pistoleros cobardes que se refugian en un tonel de whisky. Bastará con esquivar sus balas y soltar las nuestras.



Para libraros de la estampida de búfalos, todos a una, tendréis que andar listos y rápidos. Saltar en el momento justo y, por supuesto, esconderse cuando sea menester.

«Spaguetti western» en versión francesa

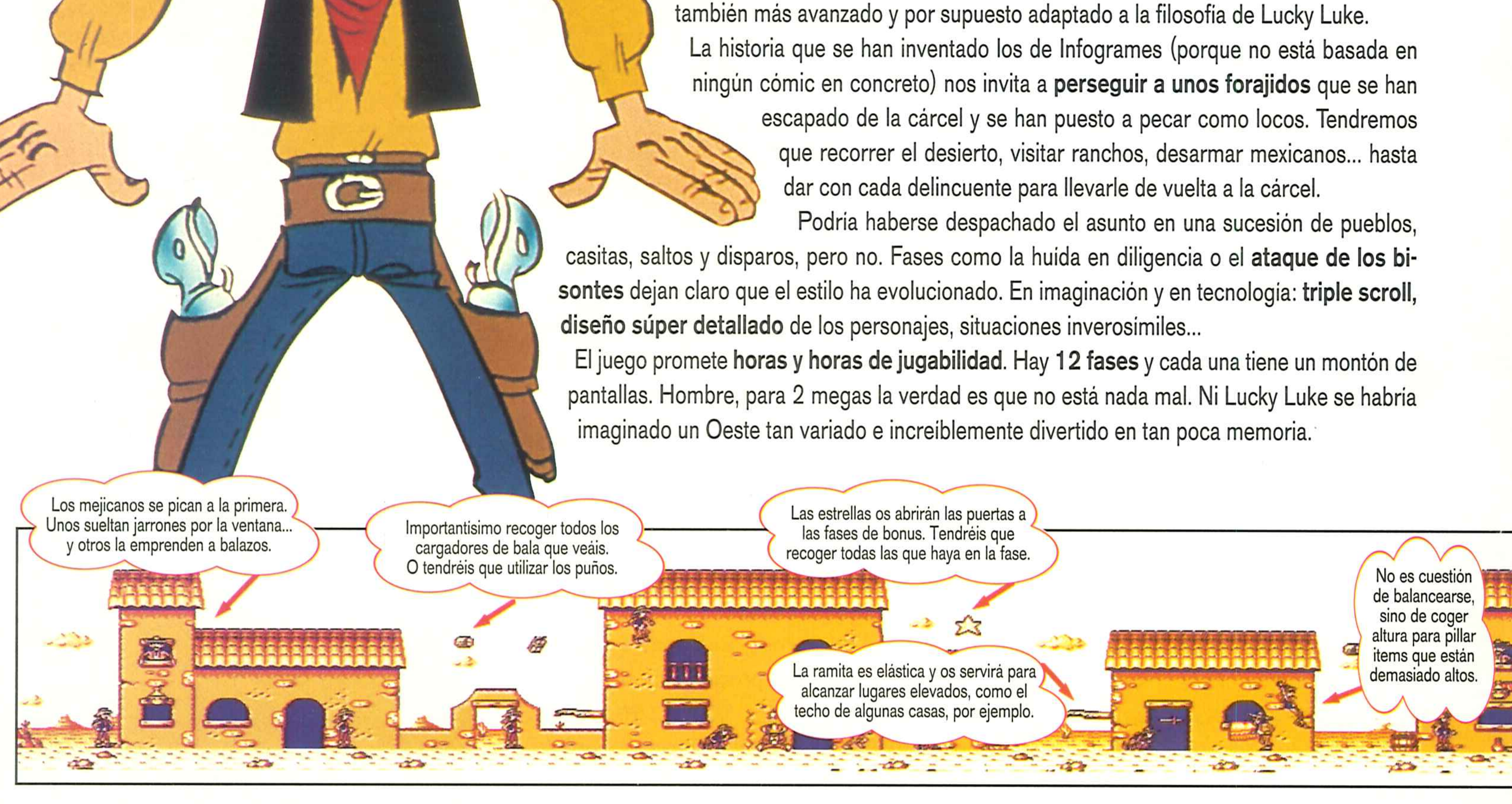
Ahora que hemos jugado a ser Lucky Luke, nos ha quedado más claro aquello que decía el jefe de programación de que **"hemos respetado la filosofía del cómic"**. Y también lo de que "el equipo de grafistas **ha dedicado especial atención al sprite del protagonista"** y que "(...) la animación ha sido uno de los puntos fundamentales en los que hemos trabajado". Alucinados estamos con los **movimientos del protagonista, con la suavidad y eficacia del scroll** y de paso con un argumento tan trabajado como la puesta en escena, ambos brutales.

Hay además en todo esto un **sello inconfundible de la casa**. Sin ir más lejos, el engine (motor) es el de **Spirou evolucionado**, y el **estilo de juego**, con plataformas en la base y luego acción y objetos por recoger, os **recordará al de los Pitufos**. Sólo que también más avanzado y por supuesto adaptado a la filosofía de Lucky Luke.

La historia que se han inventado los de Infogrames (porque no está basada en ningún cómic en concreto) nos invita a **perseguir a unos forajidos** que se han escapado de la cárcel y se han puesto a pecar como locos. Tendremos que recorrer el desierto, visitar ranchos, desarmar mexicanos... hasta dar con cada delincuente para llevarle de vuelta a la cárcel.

Podría haberse despachado el asunto en una sucesión de pueblos, casitas, saltos y disparos, pero no. Fases como la huida en diligencia o el **ataque de los bisontes** dejan claro que el estilo ha evolucionado. En imaginación y en tecnología: **triple scroll, diseño súper detallado** de los personajes, situaciones inverosímiles...

El juego promete **horas y horas de jugabilidad**. Hay **12 fases** y cada una tiene un montón de pantallas. Hombre, para 2 megas la verdad es que no está nada mal. Ni Lucky Luke se habría imaginado un Oeste tan variado e increíblemente divertido en tan poca memoria.



Los mejicanos se pican a la primera. Unos sueltan jarrones por la ventana... y otros la emprenden a balazos.

Importantísimo recoger todos los cargadores de bala que veáis. O tendréis que utilizar los puños.

Las estrellas os abrirán las puertas a las fases de bonus. Tendréis que recoger todas las que haya en la fase.

La ramita es elástica y os servirá para alcanzar lugares elevados, como el techo de algunas casas, por ejemplo.

No es cuestión de balancearse, sino de coger altura para pillar items que están demasiado altos.

A salto de telegrama (porque las noticias vuelan), Luke atravesará el pintoresco desierto de Arizona buscando y enfrentándose a peligrosos delincuentes. En este mapa (que no está al completo) quedarán marcados sus pasos y señalados los enclaves donde tendréis que hacer algo: perseguir un tren en marcha, cabalgar sobre una diligencia o someter a una cura a los borrachos del saloon. Eso para empezar...

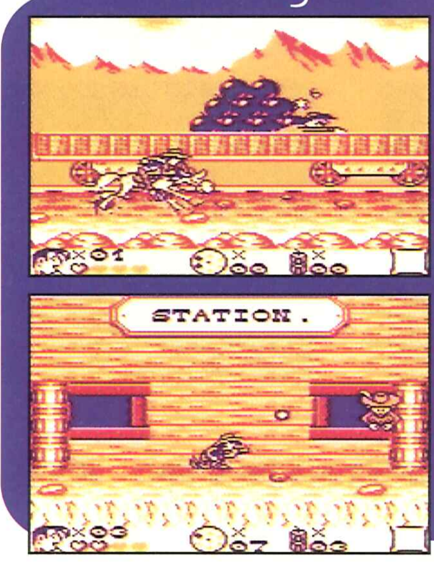
saloon

el tren

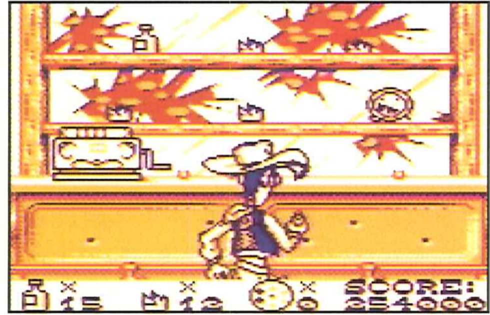
painful gulch

diligencia

Los forajidos más buscados

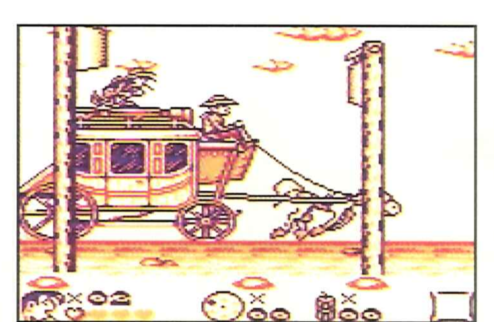


***Perseguir y encarcelar de nuevo a los prisioneros fugados** será el objetivo de Lucky Luke. En total serán **siete**, armados y peligrosos, más los **cuatro Dalton**, que también tienen tela. A todos habrá que convencerlos a base de arnica de plomo, buenas balas, en enfrentamientos que coronarán el final de algunos niveles. Los Dalton llegarán uno detrás del otro, para que ni siquiera eso **tan peculiar del cómic**, lo de su clan unido, falte en el cartucho. Esta gente es muy venenosa, pero más los que encontraréis al final. A los primeros, **Jeese James, Billy el Niño o Pat Joker**, los apresaréis con paciencia y rutinas.*



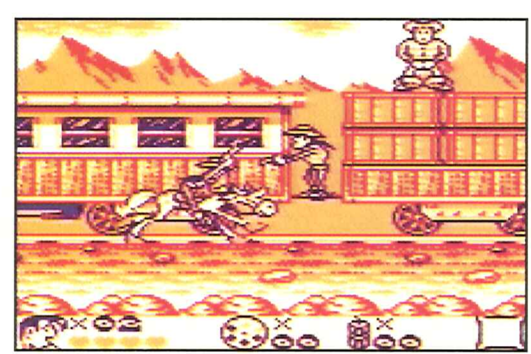
Los cartuchos de dinamita os descubrirán madrigueras ocultas o pasillos enormes cargados de items. Sólo hay que saber dónde ponerla, y luego echar a correr.

Plataformas, acción, disparos y toques de aventura son las propuestas de Infogrames para un cartucho que celebra el 50 cumpleaños de Lucky Luke.





En las salas de bonus tenéis que acertar a todas las botellas. es cuestión de reflejos y de punteria, lo demás lo pone el punto de mira, móvil y automático.



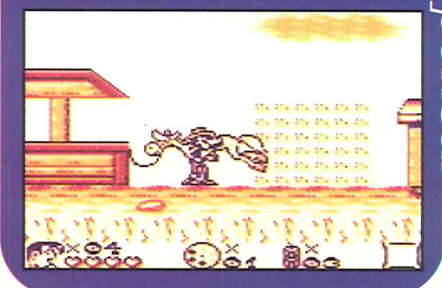




Disparar saltar... y también pensar



*Junto a los cartuchos de dinamita, tiros, malos a los que se les caen los pantalones, saltos y trampas para osos que os esperan en este cartucho, los de Infogrames han encontrado un hueco para **esconder ciertos objetos que necesitaréis** impepinablemente para seguir adelante. Puede ser **un muro que impide el paso**, o una lámpara que no baja, en fin, pequeños quebraderos de cabeza que os obligarán a explorar cada punto del decorado hasta dar con la clave. Todo muy facilito, eso sí.*



Los caballos parecen inmóviles e inofensivos... pero siempre os dan. Fijaos en sus patas: ¡cocean!

El corazón es la vida. Y en nuestro marcador no figuran muchos que digamos. Asi que no perdáis el tiempo.

¿Qué es y para qué sirve este objeto? ¿Habrá que cogerlo? Encaramaos al tejado y ya veremos...

Si no habéis cogido la ramita, no podréis seguir adelante. O sea que media vuelta...

SUPER NINTENDO

NINTENDO
ENIX-QUINTET
32 Megas
Viaje por toda la Tierra
Graba partidas
1 Vida
0 Niveles de dificultad
RPG





Simplemente, el mejor RPG disponible en castellano

Terranigma

Tras las fuertes emociones que nos depararon **Illusion of Time** y **Secret of Evermore**, el Rol en castellano sigue subiendo peldaños para alcanzar ahora su cima con Terranigma. El nuevo cartucho de **Enix** supera a sus dos antecesores y se declara capaz de competir de igual a igual con esa "vaca sagrada" del género que es **Legend of Zelda**. ¿Pero realmente es para tanto? Sin duda. El juego nos ha sorbido el seso durante varios dias, el tiempo necesario para demostrarnos que tiene un lugar reservado en el selecto club de los clásicos de Super Nintendo.

El primer requisito de un buen RPG es que el argumento merezca la pena, y en este caso queda claro que **los guionistas han trabajado duro** hasta conseguir una de las tramas más elaboradas que recordamos: extensa como pocas y llena de historias entrelazadas, construidas sobre la aparición de multitud de personajes secundarios. Baste decir que el protagonista se enfrenta a la enorme tarea de **poner en pie toda la civilización**, ¡casi nada!

Su misión comienza haciendo **resurgir la naturaleza** y le lleva más tarde a ser testigo de los principales momentos de la Historia, con mayúsculas: desde el viaje de Colón al descubrimiento de la electricidad.

Esto nos mete de cabeza en otro de los aspectos rompedores de Terranigma: su **duración**. En esta larguisima aventura os pateáis todo el globo. No hay continente que se quede sin pisar, y vuestra peregrinación alrededor de la Tierra se traduce en muchas horas de partida.

El contrapeso a esta amplitud viene dado por un **nivel de dificultad sorprendentemente bajo** cuando se trata de luchar. Los enemigos se hacen *pipi* en los pantalones en cuanto conseguis un arma medianamente poderosa, e incluso los jefes finales no resisten más de seis o siete golpes (con honrosas excepciones

Cruzando el charco. En un momento del juego debéis abandonar Europa y cruzar en barco el Océano Atlántico. Al otro lado del charco os esperan más aventuras.



La misión *de su* vida





Uno de los aspectos que más os va a sorprender de Terranigma es la **extensión de su argumento**. A nadie se le escapa que en todos los juegos de Rol el protagonista debe cumplir una misión trascendental, pero es que en este caso se trata nada menos que de hacer resurgir los continentes, de resucitar las formas de vida y de **restablecer la civilización mundial**. Y claro, una tarea así no se puede hacer desde el salón de casa. Para alcanzar su objetivo, nuestro héroe tiene que **recorrerse hasta el último rincón de la Tierra**. Menos mal que, aunque comienza viajando a pie, con el tiempo encontrará un barco y un avión para desplazarse.





La aventura de Terranigma está al nivel de títulos tan clásicos como Zelda. Los amantes de los RPG no deben dejar pasar una oportunidad como ésta.



El amigo de los animales. Conseguir que la naturaleza renazca es complicado, pero por otro lado hará que los animales se pongan de vuestra parte y os ayuden.

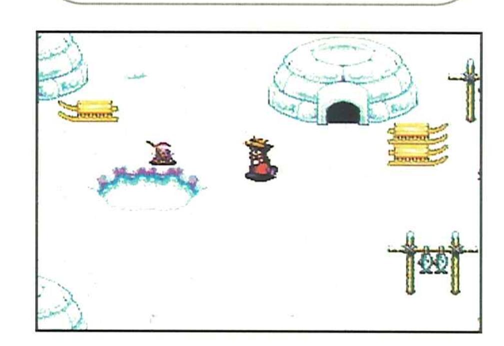


Ganador por puntos. Los combates se basan en la pérdida de puntos de vida. Los vuestros aparecen en el marcador de la parte superior derecha de la pantalla



eStá En acCióN

El argumento tan bien cuidado y la enorme duración de la aventura.



nO eStá En acCióN

La poca resistencia de los enemigos y el confuso diseño de los mapas.

El héroe de nuestro tiempo



Todos estos ataques que veis están al alcance del protagonista del juego, un tipo mucho **más activo** que los héroes de otros juegos de Rol. El tío también salta las plataformas que se tercien, **sabe nadar**, hace sus pinitos con el **buceo** (como uno que nos sabemos) y hasta **escala los muros** más escarpados. Y lo mejor es que todo lo hace todo de la manera más sencilla posible, sin líos de botones ni cosas por el estilo.



¡Menudo dilema! *Participar en unas elecciones es sólo una de las muchas peripecias que vivís en Terranigma.*

La debilidad de los rivales se ve compensada por la casi interminable duración de la aventura.



como la de Bloody Mary). Pero tampoco vayáis a creer que el avance es un camino de rosas, de eso nada. Muy a menudo os encontráis **irremediablemente perdidos en un laberinto** donde **los mapas**, uno de los puntos más flojos, no es que **ayuden** demasiado.

Los **diálogos** también juegan un **papel fundamental**, lo que os obliga a conversar una y mil veces con los personajes que os vais encontrando. Frases aparentemente intrascendentes contienen a veces la clave para no quedarse atascados. Además, Terranigma ofrece la oportunidad de volver a visitar sitios en los que ya habíais estado, de viajar de un lugar a otro libremente y, por tanto, de perder mucho tiempo buscando en el sitio equivocado la pista para seguir adelante.

Los **gráficos** combinan el aspecto **aniñado** de los personajes (¡el protagonista lleva el peinado de Goku!) con el **modo 7** en los desplazamientos largos. Los **escenarios son muy variados y** no faltan los **típicos pueblos** con **posada para salvar el avance** y tienda donde comprar items. Y como el sonido mantiene el tipo adaptándose a las circunstancias del juego, ya tenéis **todo a favor para disfrutar** como enanos de este gran RPG.

Nintendo nos prometió **Rol de calidad**, y parece que con Terranigma ha cumplido con creces su palabra. ¡Que siga así!

▸ *Javier Abad*

Visite nuestra aldea



Los pueblos son el lugar más indicado para **entablar** todo tipo de **conversaciones**. Allí os encontráis con personajes que os ofrecen **información clave** para seguir adelante, mezclada con frases sin importancia y algún que otro chiste más o menos gracioso. Conviene que estéis atentos a todo lo que os digan, porque nunca se sabe dónde puede saltar la liebre.

En los pueblos también hay **posadas donde salvar la partida**, y tiendas en las que **adquirir items** (podéis comprarlos, pero no venderlos), así que cada visita resulta de lo más productivo.



¡Llamen a un medium! *Fantasmas, zombies y otros monstruos os ponen las cosas difíciles durante la partida*



Intrigas palaciegas. *La trama principal se ve interrumpida constantemente por otras historias paralelas.*



Haciendo patria. *El viaje del protagonista hace escala en nuestro país, donde incluso hablaréis con Colón.*

Publicidad de la casa







La ciudad de **Neo-Tokio**, un lugar al que llegáis con la partida bien avanzada, guarda uno de los momentos más divertidos del juego. Allí podéis **visitar las oficinas de Quintet** y hablar con los componentes de todo el equipo, desde la gente encargada del sonido hasta el presidente "in person". Incluso conocéis a un programador que se fija en vuestro personaje y le propone ser el protagonista de su próximo videojuego. Parece que se llamará Terranigma o algo así...



¿Te orientas o no? Los mapas no son uno de los aspectos más fuertes del juego. La verdad es que no sirven de mucha ayuda dentro de los laberintos.





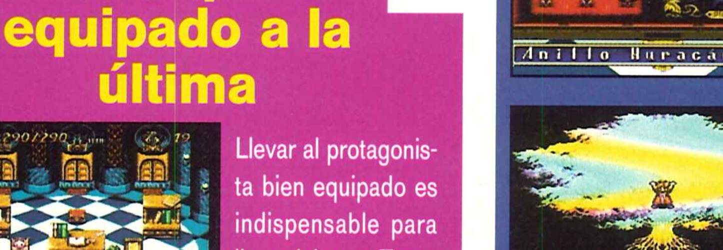
Perro ladrador... *La mayoría de los enemigos son bastante "modositos". Incluso los más grandes como éste.*

Los momentos de acción se combinan con la calma de los diálogos de manera magistral.

La magia viene en tu ayuda









Porque las armas no lo son todo, entre las habilidades del protagonista también está la de **lanzar hechizos mágicos**. Antes tendrá que comprarlos en las **"Magishops"**, unas tiendas donde le ofrecerán dos tipos de hechizos: **ofensivos** (ataques con fuego, hielo, etc.), y **defensivos** (para restablecer la energía, hacer invencible o teletransportarnos fuera de un laberinto).

Siempre equipado a la última







Llevar al protagonista bien equipado es indispensable para llegar lejos en Terranigma. Presionando el botón **Select** entráis en una serie de habitaciones en las que podéis seleccionar el **arma más poderosa**, usar un ítem determinado o vestiros con la **armadura más resistente** que hayáis conseguido hasta el momento. Y la cosa no acaba ahí, porque desde aquí dentro también podéis **consultar el mapa** o pasar revista a vuestro estado de salud.





El Análisis

•Terranigma tiene **el sabor de los mejores juegos de ROL**. Sin duda es el que reúne más calidad de los tres RPG en castellano que Nintendo ha lanzado hasta el momento.
•**La dificultad** no está tanto en vencer a los enemigos, que dicho sea de paso no aguantan un colín, como en salir de los laberintos, hablar con la persona adecuada, saber qué hacer a continuación, utilizar correctamente un objeto, etc.
•**Argumento cuidado al máximo**. Su desarrollo está lleno de historias secundarias que se entrelazan con la principal.
•**La libertad de desplazamientos** es total, mucho más al estilo Zelda que Illusion of Time (su predecesor).

Gráficos	90
Sonido	93
Movimientos	96
Jugabilidad	95
Entretenimiento	98
TOTAL	97

ACCLAIM
IGUANA ENT.
64 Megas
Tarjeta de memoria
8 Fases
3 Vidas
3 Niveles de dificultad
Acción 3D

¿De verdad vas a dejar que los dinosaurios dominen la tierra?



Turok

Dinosaur Hunter

Tras el éxito de Mario y Pilotwings, había expectación por ver el nivel que podía alcanzar el **primer juego de N64** programado por un **licenciatario** que verá la luz en Europa, y la verdad es que el esperadísimo arcade de Acclaim nos ha **impresionado fuertemente**. ¿Que por qué? Enseguida lo veremos.

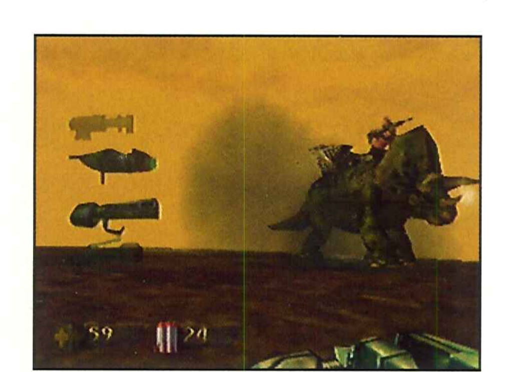
El juego resulta brillante en el aspecto técnico. La **visión subjetiva** es la puerta a un mundo en **3D de texturas perfectas y atmósfera inquietante**. La bruma juega un papel fundamental para crear el ambiente adecuada, al tiempo que evita complicaciones en la generación de los fondos. Los **enemigos** merecen también un comentario aparte por su aspecto y por el **impresionante realismo de sus movimientos**, que les lleva a **variar sus rutinas de ataque** y a protagonizar las muertes más brutales que hayamos visto. Un último aspecto gráfico a destacar es el **empleo de la luz**, algo que puede sonar chocante en un cartucho tan tétrico, pero que se explica al ver las **fabulosas explosiones** y el **despliegue de efectos luminosos** que acompaña a cada disparo.

Puestos a jugar nos enfrentamos a ocho extensos niveles en los que la acción no se reduce a avanzar matando "lagartijas", sino que también nos obliga a explorarlos a fondo con la ayuda de un mapa. El objetivo es encontrar las **llaves que abren la puerta** a la siguiente fase, aunque de paso vayamos consiguiendo armas de mayor categoría.



Quédate con su cara. *Si dejas que los enemigos se acerquen, puedes ver sus rasgos faciales al detalle.*

Con Turok, la acción más salvaje entra de lleno en Nintendo64. Aquí no hay lugar para el descanso. Un sólo despiste, y eres hombre muerto.



Cada vez peores. *A medida que avanzas, te enfrentas con enemigos más sofisticados. He aqui una muestra.*



¡Campaigner! *El culpable de la vuelta de los dinosaurios es este personaje, que también actúa como jefe final.*



Sin tarjeta no salvas. *Sólo puedes grabar las partidas si tienes una tarjeta de memoria conectada en el mando.*



eStá En acCióN

La atmósfera de misterio. Las animaciones de los enemigos.



Al fondo... *Si te cuesta orientarte en algún escenario, siempre puedes recurrir a este práctico mapa.*

nO eStá En acCióN

Que haya que tener la tarjeta de memoria para salvar las partidas.

Un breve viaje por el primer mundo



El objetivo en esta primera fase es llegar a unas **antiguas ruinas** desde las que accedes al resto de niveles. El camino hasta allí pasa por **cavernas, junglas y laberintos** en los que tienes que buscar las **llaves** que abren la puerta que lleva a la segunda fase. En cada una de las ocho fases también debes encontrar una parte del **Chronoscepter**, un arma con la que Campaigner, tu peor enemigo, pretende dominar el mundo.

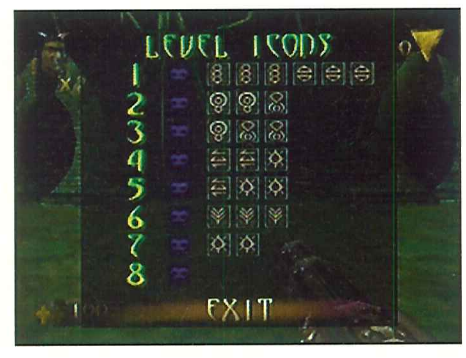










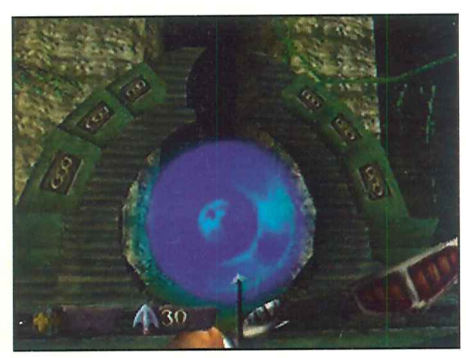



La partida ideal. *Los símbolos indican las llaves que debes encontrar en cada fase. ¡Las tenemos todas!*

Otra de las peculiaridades de Turok es el **método de control**. Dirección y avance se han separado, de manera que mientras la primera se maneja desde el **stick analógico**, los **cuatro botones amarillos** del mando se encargan de mover al protagonista hacia delante, hacia atrás o a los lados. En la redacción discutimos el acierto de esta medida, pero aun reconociendo que al principio cuesta cogerle el punto (¡sobre todo después de haber jugado durante tantas horas a Mario!), finalmente prevalecieron las opiniones favorables.

Una última cuestión que no debe pasar desapercibida es la forma de **continuar las partidas**. Turok ofrece la posibilidad de **grabar en ciertos puntos que enseguida reconocerás**, pero para hacerlo es necesario que tengamos una **tarjeta de memoria** (Memory Controller) conectada en el mando. Por supuesto que **es posible jugar sin ella**, pero lógicamente la dificultad sube bastante al no poder salvar el avance en ningún momento. Esto, en cualquier caso, no debe oscurecer la **brillantez de este magnífico arcade de acción**. Con Turok, la **N64 se abre a un público más adulto** que reclama emociones fuertes. Tan fuertes como la dentellada de un dinosaurio.

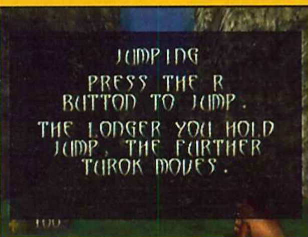
-Javier Abad



Puerta a lo desconocido. *Turok se desplaza de una fase a otra cruzando estas puertas espacio-temporales.*

Así se entrena un cazador







La mejor forma para hacerse con el **control de Turok** es penetrar antes en el **modo Training**. Allí podrás familiarizarte con los botones, gracias a un Tutorial en el que se **explica paso a paso**, y en **perfecto inglés**, lo que hay que hacer para saltar, nadar, etc. La otra opción que tienes es participar en el **Time Challenge**, una competición que te reta a **atravesar el campo de entrenamiento** en el menor tiempo posible. Y no es precisamente moco de pavo.



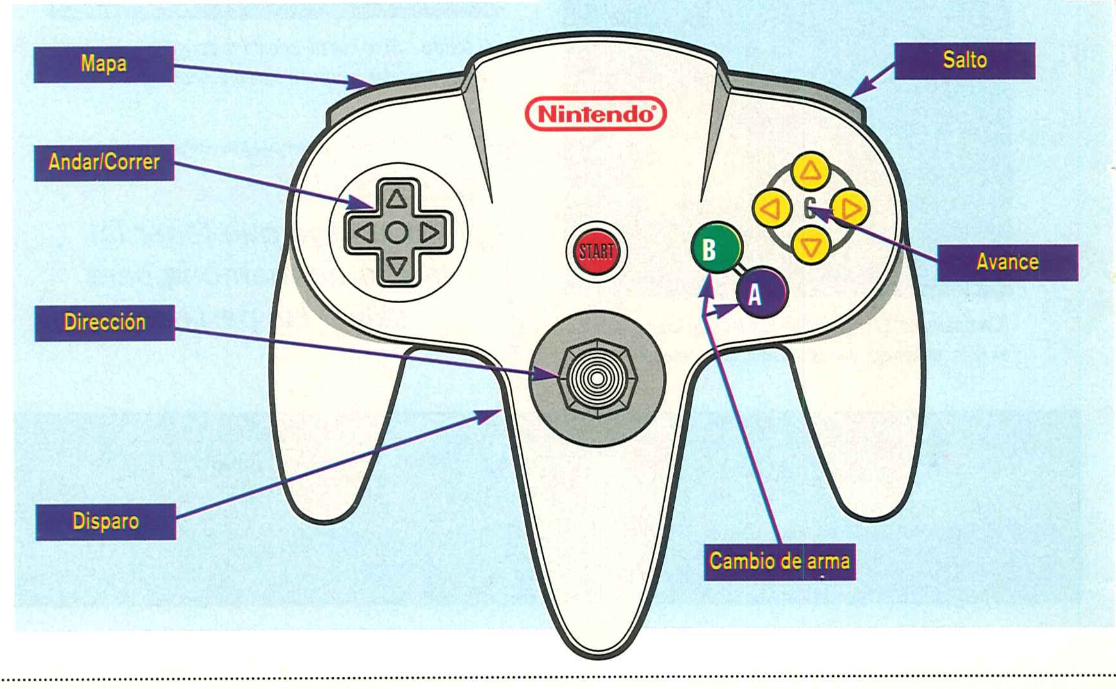
Agradable sorpresa. *Explorar a fondo los escenarios es vital para conseguir algo más que el cuchillo y el arco.*



El ambiente oscuro de los escenarios contrasta con los magníficos efectos de luz que acompañan a cada disparo.

Controla a Turok

La primera vez que se juega con Turok **sorprende su forma de control**, porque los programadores han optado por **separar la dirección del avance** propiamente dicho. Nos explicamos: resulta que el **joystick analógico** sirve para que **Turok gire**, mientras que los **cuatro botones amarillos** del mando se utilizan para que el **indio se mueva**. Cuesta acostumbrarse, pero al final acaba por resultar muy práctico.



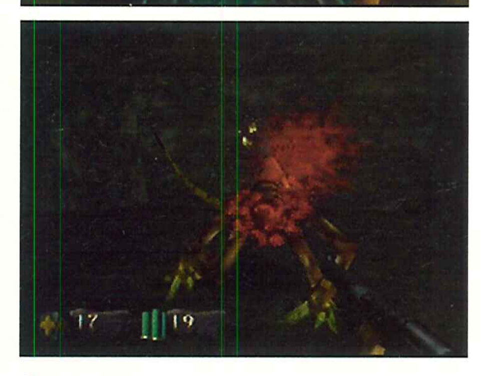
El parque zoológico de Acclaim



Pese a lo que pueda indicar eso de "dinosaur hunter" (cazador de dinosaurios en castellano), los **enemigos** de Turok no son sólo **velociraptors o enormes T-rex**. Como podéis apreciar en este cuadro, entre el grupo de seres que buscan acabar con su vida se puede encontrar una fauna de lo más variado. Y menos mal que aqui están tan quietecitos, porque al natural son capaces de provocar más de un infarto, por **el realismo de sus movimientos** y por poner en juego ese **punto de inteligencia** que les permite **oler al bueno de Turok en la distancia**.





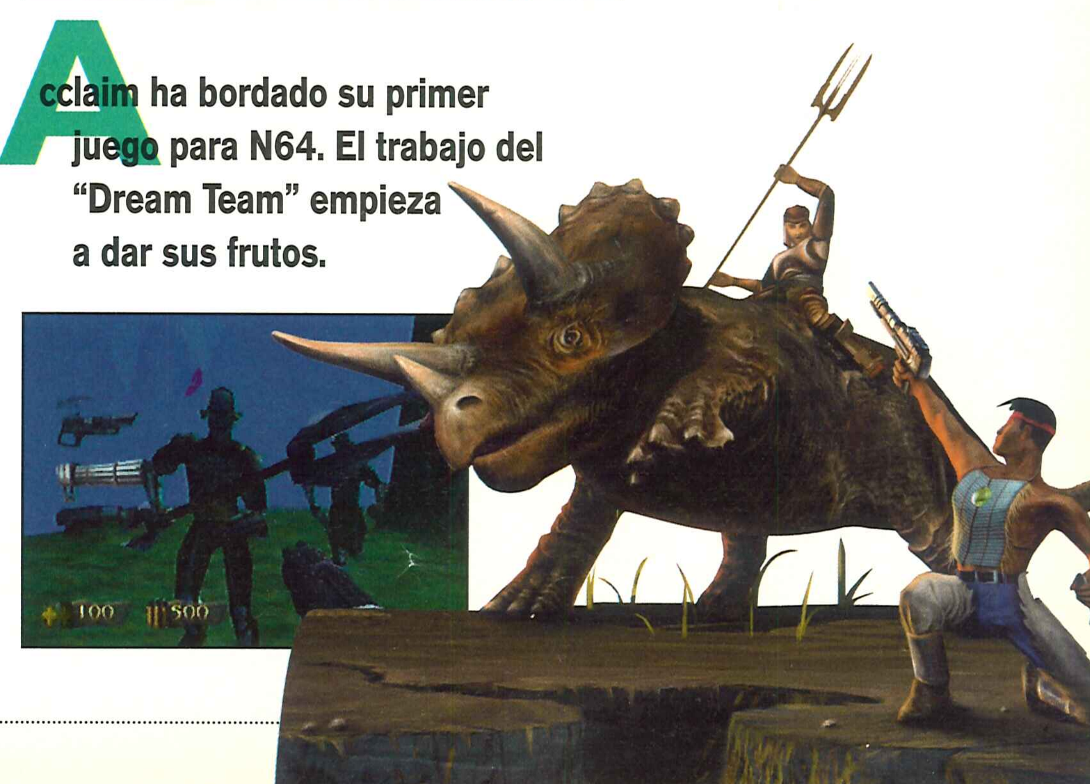


Hasta la vista, baby. *Igual que en las pelis de acción, aqui conviene disparar primero y preguntar después.*



Alucinante luminosidad. *Los efectos de luz son uno de los aspectos de más calidad del juego. Los disparos y las explosiones te van a dejar boquiabierto.*

Acclaim ha bordado su primer juego para N64. El trabajo del "Dream Team" empieza a dar sus frutos.





Cuchillo: Es, junto al arco, una de las dos armas que vienen **"de serie"**. No es muy allá para enfrentarse a dinosaurios, pero en fin...



Arco: Pese a ser un arma primitiva, Turok puede utilizar **flechas de alta tecnología** que **explotan** cuando alcanzan su objetivo.



Pistola: El arma de disparo más básica. Su principal inconveniente es que tiene una **munición limitada**, y los cargadores no abundan.



Rifle de asalto: Usa el mismo tipo de munición que la pistola, pero su **efecto** es mucho **más dañino** en los enemigos.



Escopeta: Especialmente recomendada para las **distancias cortas**. Mucho mejor cuando la cargas con **balas explosivas.**



Escopeta automática: Su principal virtud está en la **repetición de los disparos**. También puedes utilizarla con balas que explotan.



Lanzagranadas: Con él comienza la **destrucción masiva**. Sus **explosiones** afectan a un área más amplia de terreno. ¡Nos encanta!



Rifle de plasma: Dispara **descargas de energía** a gran velocidad. Alta tecnologia al servicio del cazador de dinosaurios.

Las armas de Turok

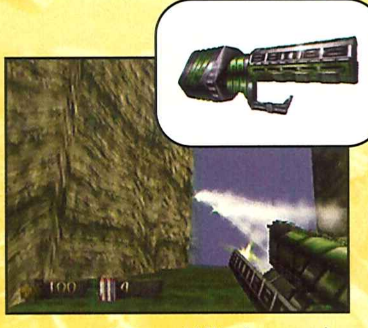
Comienzas la aventura armado sólo con un arco y un cuchillo, pero con el tiempo vas acumulando este impresionante arsenal.



Ametralladora: Todo un clásico por el que no pasan los años. Sigue siendo una de las **armas más poderosas** que existen.



Arma alienígena: No te dejes engañar por su escaso impacto inicial. Instantes después premia con una **explosión devastadora.**



Lanzacohetes: Utilízalo cuando quieras acabar con los **enemigos más alejados**. Los cohetes transportarán tu "recadito" para ellos.



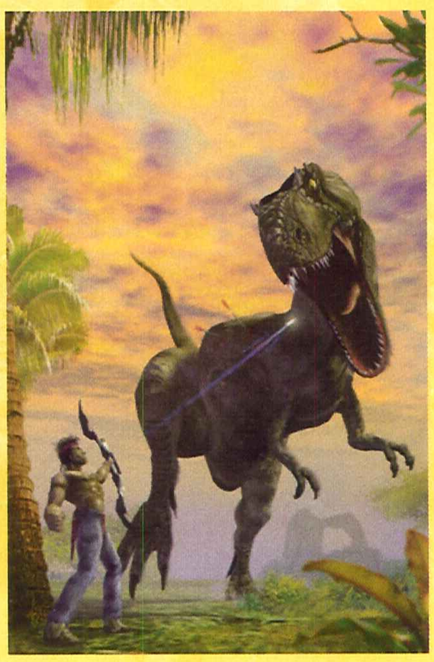
Acelerador de partículas: Acaba de un plumazo con la **estructura molecular** de tus enemigos. **Cárgala antes** de disparar.



Cañón nuclear: Sólo tiene **dos disparos**, pero de los que acaban con todo. Tanto, que será mejor que te alejes cuando disparen.



Chronoscepter: Sus **piezas** están repartidas por cada escenario, pero si consigues reunirlas todas, tendrás el arma más poderosa.



Cosas que hacer en Turok cuando estás muerto





A los **enemigos humanos** de Turok habría que darles un **Oscar a la mejor interpretación** por el papelón que realizan **cuando mueren. Chillan, saltan, se retuercen** en el suelo y sueltan chorros de sangre a borbotones. Para evitar polémicas, existe una **opción** que permite **poner la sangre verde** o incluso **eliminarla**, pero si las activas, te perderás algo realmente digno de verse.

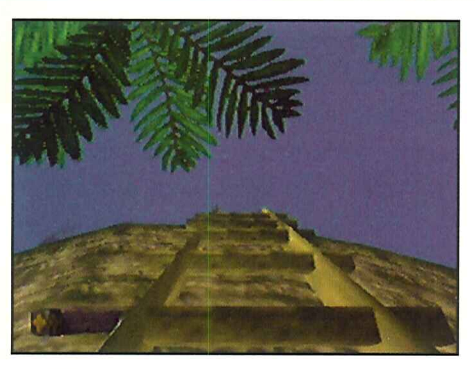







Aaaagh, ¡cucarachas! *Una lástima que el arsenal de Turok no incluya un buen insecticida.*

La letra con sangre entra. En Turok asistimos a algunos episodios muy violentos. ¿Estás preparado?

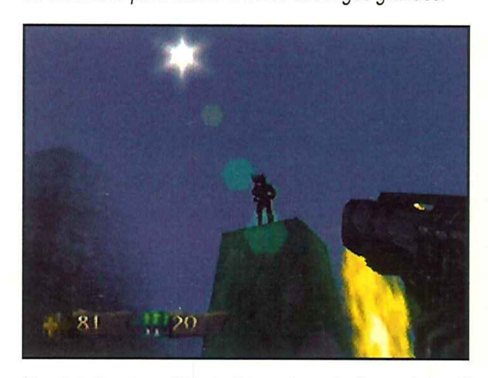


También escala. *Sube escaleras, escala muros y da más de un salto. Turok también tiene toques plataformeros.*



El arma adecuada. *A veces las armas más débiles son las indicadas para acabar con los enemigos grandes.*





Un detalle de calidad. *¿Has visto el efecto del sol? Detalles como éste son los que hacen grande a Turok.*



A quemarropa. *Para acabar con los enemigos no hace falta tener mucha puntería. Y menos en casos como éste.*



El Análisis

•La **acción** a lo grande llega a Nintendo 64. Disparos, muertes y explosiones se cuelan en tu habitación de la mano de Turok.
•El **ambiente** está **perfectamente recreado**: escenarios con niebla, sonidos que se escuchan en la lejanía y enemigos que atacan por sorpresa. **¡Sólo para valientes!**
•El **control** resulta un tanto **extraño**, pero demuestra su eficacia cuando te acostumbras. De todas formas, los saltos siempre son complicados.
•El rey Mario encuentra en Turok su mejor lugarteniente. Acclaim y su guerrero indio han demostrado que el famoso "Dream Team" puede traernos **juegos de increíble calidad.**

Gráficos	98
Sonido	91
Movimientos	96
Jugabilidad	95
Entretenimiento	97
TOTAL	96

SuPeR sTaRs

NINTENDO 64

NINTENDO	
LUCASARTS	
96 Megas	
Graba partidas	
10 Fases	
5 Vidas	
4 Niveles de dificultad	
Arcade	

La nueva Guerra de las Galaxias, paso a paso

Shadows of the Empire

El primer juego de LucasArts para N64 llega justo cuando fans de todo el mundo asisten al reestreno de la **primera trilogía de Star Wars** y se anuncia ya el inicio del rodaje de la segunda. Pero no penséis que Shadows of the Empire simplemente trata de aprovecharse del nuevo éxito de Luke, Han Solo y compañía, porque ahora os vamos a demostrar que él solito se basta y sobra para colarse entre los mejores.

El argumento se sitúa entre El Imperio Contraataca y El Retorno del Jedi, y os pone **en la piel del mercenario Dash Rendar** (nosotros hubiésemos preferido ser Luke o Han Solo, pero en fin). De aquí parten **diez fases** que comienzan con una **espectacular batalla en las llanuras nevadas de Hoth** y terminan con un ataque masivo de la flota rebelde al Palacio de **Xizor, líder de la organización Black Sun** y malo de esta historia.

En esas diez fases se asiste a una **mezcla de varios géneros**: aunque predominan los niveles en los que **controláis a Rendar y a su mejor amiga, la pistola láser**, en el juego también hay sitio para **varios combates espaciales** e incluso para una **alocada persecución de motos** por las calles de Mos Eisley.

Como en otros cartuchos de Nintendo, en Shadows of the Empire existen dos formas de llegar al final. La primera y más fácil consiste simplemente en pasar una fase tras otra con la única preocupación de salvar vuestro pellejo. La segunda es más laboriosa, porque os obliga a **encontrar todos los Challenge Points**, unos items que hay repartidos por cada escenario, en lugares imposibles, cuya búsqueda y captura os reportará pingües beneficios para próximas partidas.


RRANIGMA

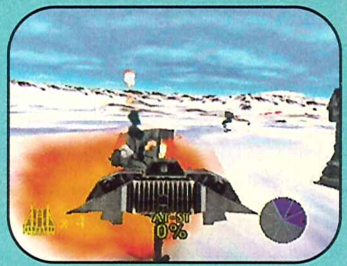

Nintendo®
Acción


TUROK
DINOSAUR HUNTER

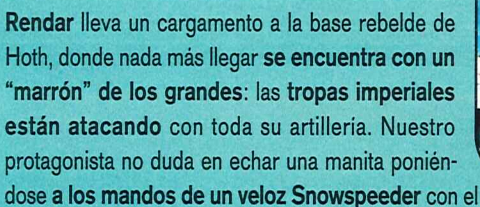

Nintendo®
Acción

Fase 1: Battle of Hoth









Rendar lleva un cargamento a la base rebelde de Hoth, donde nada más llegar **se encuentra con un "marrón" de los grandes**: las **tropas imperiales están atacando** con toda su artillería. Nuestro protagonista no duda en echar una manita poniéndose **a los mandos de un veloz Snowspeeder** con el que debe hacer frente a los **AT-AT y AT-ST** del Imperio. **Cuatro vistas** (una interior y tres exteriores), animaciones de primera, **mucho rayo láser** y buenas dosis de habilidad aderezan esta primera fase del juego, que está dividida en **tres stages**.

Fase 2: Escape From Echo Base







Los rebeldes salen por piernas de la base, pero alguien tiene que abrir las puertas del hangar. ¿Hay algún voluntario? Nuestro intrépido héroe galáctico desenfunda su pistola láser y pasea su palmito por **corredores tipo Doom** donde aguardan **snowtroopers** y algún que otro **Wampa**. Si investiga a fondo, encontrará **habitaciones** llenas de **items**, pero nada le salvará del AT-ST del final.

eStá En acCióN

La mezcla de géneros que preside el juego. La batalla final es impresionante.

nO eStá En acCióN

El control resulta un poco impreciso y echamos de menos alguna fase más.

Que *la vista* te acompañe





Estas son las **cuatro perspectivas** desde las que podéis seguir la acción en las **fases donde controláis a Dash Rendar**. Las dos principales son la **trasera exterior (1)** y la **trasera interior (2)**, recomendada para los fanáticos de las emociones estilo Doom. La **vista aérea (3)** resulta útil para los numerosos momentos en los que tenéis que caminar al borde de un abismo. La **frontal (4)**, por último, no tiene mayor utilidad que verle el careto al protagonista, pero queda muy aparente. Con sólo presionar un botón, cambiaréis de vista.





Fase 3: The Asteroid Field

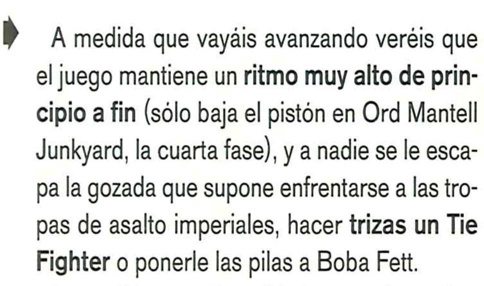


La nave de Dash consigue despegar y salir de Hoth, pero lo hace en compañía de un montón de molestos **Tie Fighters** que se le pegan a la matrícula. Para deshacerse de ellos, nada mejor que tomar un atajo y meterse de lleno en un **campo de asteroides**. Una fase para pilotos de primera en la que contáis con disparos de dos tipos: el **rayo láser** de toda la vida y una **batería de misiles** con **punto de mira inteligente** para localizar los objetivos. La consigna: ¡que no quede ni uno!





Fase 4: Ord Mantell Junkyard



Al fin libre del acoso de los cazas imperiales, Rendar recibe un encargo de la princesa Leia: **rescatar a Han Solo** (congelado en El Imperio Contraataca) de las garras de **Boba Fett**. Quizá **IG-88, un cazarrecompensas rival,** sepa dónde encontrarle, así que nada mejor que hacer una paradita en su refugio de Ord Mantell. La gracia de esta fase consiste en **recorrerse** de un extremo a otro **los vagones de un tren en marcha**. Con un panorama así, la acción transcurre entre giros del tren, saltos de un vagón a otro y obstáculos que tenéis que esquivar. Al final resulta que IG-88 no quiere colaborar, con lo cual os toca "currarle" para que hable.



Fase 5: Gall Spaceport





Así que el amigo **Fett está reparando su nave en la base imperial de Gall**... ¡si ya sabíamos nosotros que IG-88 terminaría cantándolo todo! Lo que ocurre es que esta base es más larga que un día sin pan, y encima está llena de peligrosos precipicios a los que no conviene caer (más que nada por lo incómodo que resulta ir después escayolado hasta el cuello). Menos mal que **Rendar encuentra** aquí un **jet-pack** que le permitirá dar **vuelos cortitos** durante el resto del juego. Lógicamente, el enemigo final es Boba Fett, que cuenta con la ayuda de una sicodélica nave recién salida del taller.

A medida que vayáis avanzando veréis que el juego mantiene un **ritmo muy alto de principio a fin** (sólo baja el pistón en Ord Mantell Junkyard, la cuarta fase), y a nadie se le escapa la gozada que supone enfrentarse a las tropas de asalto imperiales, hacer **trizas un Tie Fighter** o ponerle las pilas a Boba Fett.

Los **gráficos y el sonido** han resultado fundamentales para **recrear este ambiente**. Los primeros reflejan minuciosamente el estilo de la serie Star Wars, y la banda sonora pasa por ser la mejor que hemos oído en N64, acompañada, eso sí, de efectos atronadores.

Por otra parte **el control es bueno,** aunque **algo impreciso** en los momentos difíciles, y podéis elegir entre varias **perspectivas de juego** que abarcan desde una vista superior a una "desde dentro", pasando por una frontal muy aparente pero poco práctica.

Terminamos comentando que, pese a lo que pueda parecer, Shadows... no es un juego reservado a los incondicionales de Star Wars. Cualquiera puede acercarse para disfrutar con sus aventuras, así que ahí queda nuestra recomendación para todo aquel que quiera viajar hasta una galaxia muy, muy lejana...

▸ *Javier Abad*

Fase 6: Mos Eisley and Beggar's Canyon





Llegamos ya a la sexta fase y las cosas se siguen liando: Boba Fett consigue escapar, Luke se las pira a Tatooine para ver si Han está por allí, y para colmo Dash Rendar se entera de que existe un plan para asesinar al joven Jedi. Raudo y veloz, nuestro protagonista parte hacia **Mos Eisley (una ciudad de Tatooine)** para cubrirle las espaldas. Comienza inmediatamente una **persecución de motos** en la que tenéis que hacer **explotar a vuestros rivales** chocando contra ellos. La refriega se sale pronto de las calles de Mos Eisley para llegar al desierto, donde está el temible pozo de Sarlacc.



Fase 7: Imperial Freighter Suprosa



Noticias del espionaje rebelde: el Imperio está construyendo una **nueva Estrella de la Muerte.** ¿Tendrá algo que ver con los planes para eliminar a Luke? Nada mejor que **colarse en un carguero imperial** para averiguarlo. Dentro, tenéis que **darle al coco para activar varios interruptores,** y **enfrentaros a un androide** que os pide la invitación.



Me llamo Dash Rendar y soy mercenario



El protagonista de Shadows of the Empire no es Luke, ni Han Solo, y mucho menos Chewbacca. El héroe en cuestión se llama **Dash Rendar**, y es un mercenario que **llega al planeta Hoth justo antes de que comience la batalla** que hace las veces de primera fase del juego. Como suponemos que ninguno le conociais de antes (a menos que os dediquéis al contrabando galáctico y otros negocios "oscuros"), hemos decidido hacer esta tira a modo de presentación. Tratadle bien, porque el futuro de la causa rebelde está en sus manos.

Acción a ras de suelo y batallas galácticas se combinan en un juego que conserva el carisma de la serie Star Wars.

Fase 8: Sewers of Imperial City





Lo de la Estrella de la Muerte era cierto, y además la princesa Leia ha sido raptada por **Xizor**, el tipo que controla la poderosa **Black Sun**. Mientras Luke parte en su búsqueda junto a Calrissian y Chewbacca, Rendar trata de colarse en el palacio de Xizor a través de las alcantarillas. Ahora os toca **buscar la salida a través de un montón de pasillos laberínticos oscuros**. Un problema añadido es que no estáis solos. En el fondo del agua habitan unas criaturas que se mueren de ganas por probar a qué sabe un contrabandista galáctico. Hay que **encontrar pronto las llaves** que os abren el paso y salir por piernas.



Fase 9: Xizor's Palace

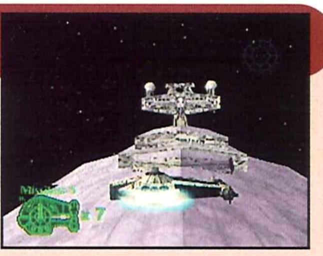


¡Por fin dentro! Luke y los otros ya han encontrado a Leia, así que ahora sólo falta que Dash termine el trabajo haciendo **saltar por los aires el palacio de Xizor**. Antes de que **coloquéis las bombas** en el lugar adecuado os veréis las caras con el entramado defensivo que ha preparado el dueño del lugar: **guardias armados, todo tipo de robots y cañones adosados a las paredes**. Tampoco falta el enemigo final: un **enorme androide** al que tenéis que zurrar dentro de un laberinto.



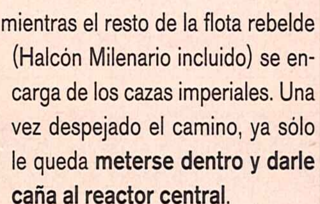


Fase 10: Skyhook Battle



El capitulo final es una **batalla espacial de proporciones épicas,** ambientado por una **banda sonora casi de película**. Xizor perdió su palacio, pero le dio tiempo a fugarse a su estación espacial (algo así como el chalé en la sierra de nuestros dias). Lo que Rendar no sabe es que también le espera un **enorme destructor imperial**, así que tiene que emplearse a fondo para **destruir las torretas defensivas** de la estación mientras el resto de la flota rebelde (Halcón Milenario incluido) se encarga de los cazas imperiales. Una vez despejado el camino, ya sólo le queda **meterse dentro y darle caña al reactor central**.





Missiles: 4
Reactor Core
100%
Skyhook Reactor

El Análisis

•**Personajes y naves extraídos directamente de las películas** recrean adecuadamente el entorno de la saga Star Wars. Los **gráficos** ayudan a que nos metamos en el papel de un personaje desconocido hasta ahora.
•La **banda sonora** merece una mención aparte por su calidad y por la perfecta ambientación de cada nivel.
•En los momentos de mayor tensión se **echa de menos un poco más de agilidad en el control**. La fiabilidad de los saltos también deberia haberse cuidado más.
•Pese a los **Challenge Points**, el juego se nos ha hecho corto. Os recomendamos empezar en el nivel medio de dificultad.

Gráficos	92
Sonido	98
Movimientos	86
Jugabilidad	84
Entretenimiento	90
TOTAL	90

EL PULSO

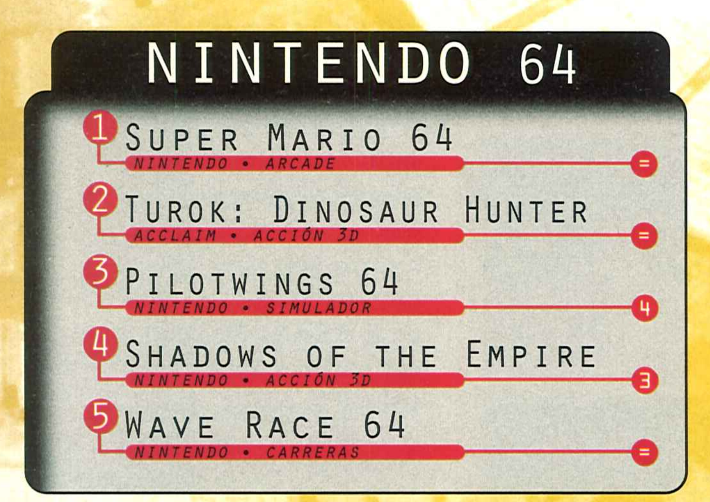
PILOTWINGS 64 QUIERE VOLAR MUY ALTO

Segundo mes consecutivo, éste con más razón, que aparece el Pulso en N64. Ahora que ya podéis comprar la consola y algunos juegos, comprenderéis el porqué de los tres primeros puestos. Mario es indiscutible, Turok es tan genial como muestra la review que incluimos, y Pilotwings... es encantador y os hipnotizará a la primera partida. Por eso está en el podio. Como Terranigma en SNES. Un soplo del aire fresco en el mundo del ROL.


Uno de los pilotos de **Pilotwings** posa para nuestra revista.

SUPER NINTENDO

1	Donkey Kong Country 3	Nintendo • Plataformas	=
2	Terranigma	Nintendo / Enix • RPG	N
3	Street Fighter Alpha 2	Capcom • Lucha	2
4	Tetris Attack	Nintendo • Puzzle	3
5	Super Mario World 2	Nintendo • Plataformas	4
6	Tintín y el Templo del Sol	Infogrames • Avent./Plataf.	5
7	Kirby's Fun Pack	Nintendo • Plataformas	9
8	Secret of Evermore	Nintendo • RPG	6
9	Winter Gold	Nintendo • Deportes	8
10	Dragon Ball Z Hyper Dimension	Bandai/Konami • Lucha	=



NINTENDO 64

1	Super Mario 64	Nintendo • Arcade	=
2	Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim • Acción 3D	=
3	Pilotwings 64	Nintendo • Simulador	4
4	Shadows of the Empire	Nintendo • Acción 3D	3
5	Wave Race 64	Nintendo • Carreras	=



GAME BOY

1	Donkey Kong Land 2	Nintendo • Plataformas	=
2	Tetris Attack	Nintendo • Puzzle	=
3	King of Fighters	Takara • Lucha	=
4	Urban Strike	THQ • Estrategia	=
5	Toshinden	Takara • Lucha	=

N.E.S.

1	Wario´s Woods	Nintendo • Puzzle	=
2	Super Mario 3	Nintendo • Plataformas	=
3	Tetris 2	Nintendo • Puzzle	=
4	Tiny Toons Adventures 2	Konami • Plataformas	=
5	Megaman 5	Capcom • Plataformas	=

TODOS LOS TRUCOS DEL MUNDO



NA 43. Guías: Secret of Evermore • Yoshi's Island • DKC 2



NA 44. Guías: Secret of Evermore • Yoshi's Island • DKC 2 • Spirou



NA 45. Guías: Olympic Games (SN-GB) • Yoshi's Island • Spirou • DragonHeart • Especial trucos



NA 46. Guías: Kirby's Blockball (GB) • Mohawk • Toy Story (GB) • Yoshi's Island



NA 47. Guías: Toshinden (GB) • Tintín en el Tíbet (GB) • Toy Story (GB) • Mohawk • Yoshi's Island



NA 48. Guías: Tintín en el Tibet (GB) • Mohawk • Los Pitufos 2



NA 49. Guías: Los Pitufos 2• Prehistorik Man (GB) • Tintín en el Tibet (GB)



NA 50. Guías: DKL 2 • Breath of Fire II • Urban Strike (GB)



NA 51. Guías: DKC 3 • Prince of Persia 2 • DKL 2 (GB) • Breath of Fire II • Urban Strike (GB)



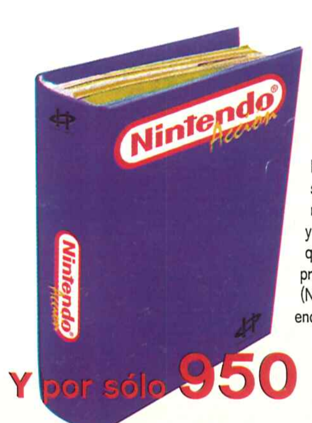
NA 52. Guías: DKC 3 • Breath of Fire II • DKL 2 (GB) • Prince of Persia 2

ESTÁN AQUÍ

Así que no busques más.
Los tienes en las guías que publicamos en Nintendo Acción.
Si esa fase se te ha atragantado, o te has atascado en algún nivel,
te solucionamos la vida.

Arriba te indicamos las guías publicadas en las últimas revistas y el número en el que aparecieron. Ahora que sabes donde están, llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18** (de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h) y te enviaremos la revista que buscabas. **Así de fácil.**

Si prefieres pedirlo por correo, rellena y envía el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).



Y si ya tienes varios números de Nintendo Acción, pídenos las tapas. Tendrás siempre todas las revistas ordenadas y encontrarás lo que buscas a la primera. (No necesita encuadernación)

Y por sólo 950 pts.

Nintendo®

ZONA ZERO

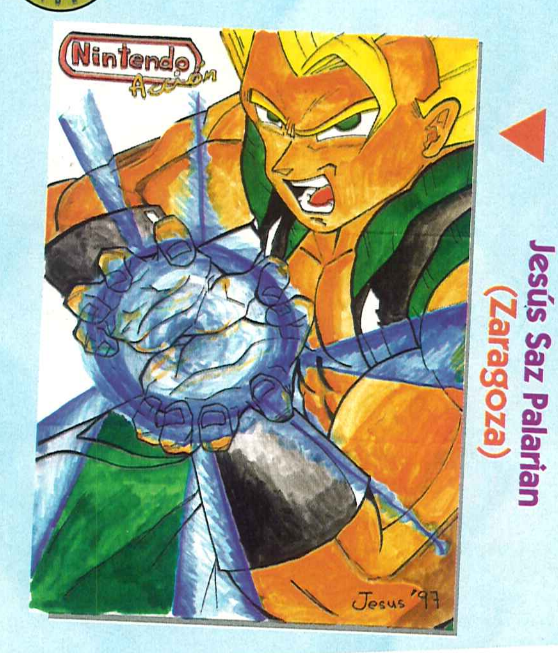
El mejor es...



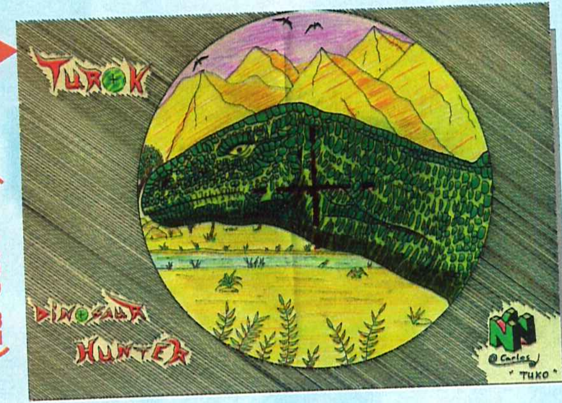
David Rodríguez Cadenas (Madrid)

Enhorabuena, majete. Y como no podemos "regalarte" a la familia Kong para que te la lleves de vacaciones, por lo menos que disfrutes con este alucinante pack de pelis de Dragon Ball.





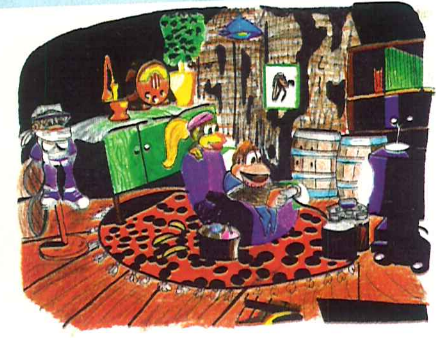
Jesús Saz Palarian (Zaragoza)



Carlos Gracia Lamas (La Coruña)



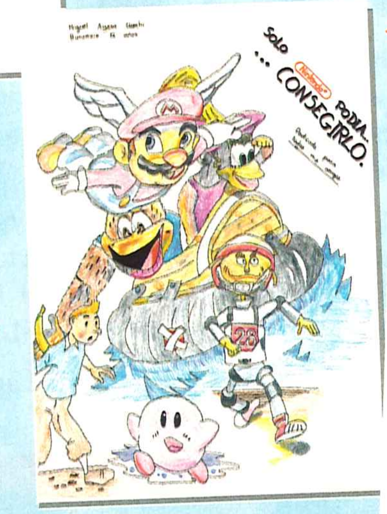
Estebán Palomo Toribio (Madrid)



Javier Caro Vilchez (Granada)



Miguel Agesa Usechi (Navarra)



Antonio Ramón Bertomeu (Alicante)



La cartera de moda

Parece que la bolsa que regalamos a nuestros artistas está teniendo éxito. Nos alegra. Ya sabéis que siempre pretendemos regalaros lo mejor. Así nos pasa, que luego no tenemos sitio para tanto dibujo. Qué dibujo: ¡obras de arte! Pero no hay problema, alquilaremos otra redacción si es necesario. Vosotros seguid haciendo estas cosas, ¿ok? Enviad los dibujos a:

HOBBY PRESS, S.A. **"NINTENDO ACCIÓN"**
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis **ZONA ZERO**.

A veces llegan Cartas ...

¿En francés?

Los Passgourt de James Bon . JR

Nivel 2º = 0007
Nivel 3º = 3675
Nivel 4º = 9025
Nivel 5º = 1813
Nivel 6º = 3353

¡SALUDOS!

Fernando Jiménez Ruiz (Sevilla)

Con fundamento

A la ZONA ZERO :

Soy austriaca, de Viena, pero hace 3 años que vivimos en España.
Os cuento esto porque al venir aquí todo era distinto: los idiomas (castellano y catalán), las costumbres, las comidas, el colegio ...
Pero una cosa no había cambiado: los temas alrededor de los videojuegos y, cuando invitaba a casa alguna de mis nuevas amigas, si no la entendía lo suficiente para hacer una completa conversación, nos poníamos delante del televisor para reír un montón jugando a algunos videojuegos.

Liu Puddu (Barcelona)

Despistadas

PAPEL RECICLADO 100 %

Hola, Big N. He desconectado de vuestra revista desde el Nº 11 hasta el Nº 46. La razón es porque tuve que residir en Francia todo ese tiempo, pero ahora he vuelto y quiero estar al corriente.
Allá voy...

1º ¿Qué ha sucedido con Turbo Grafx? ¿No funciona bien?

Armand (Mallorca)

De hinchas

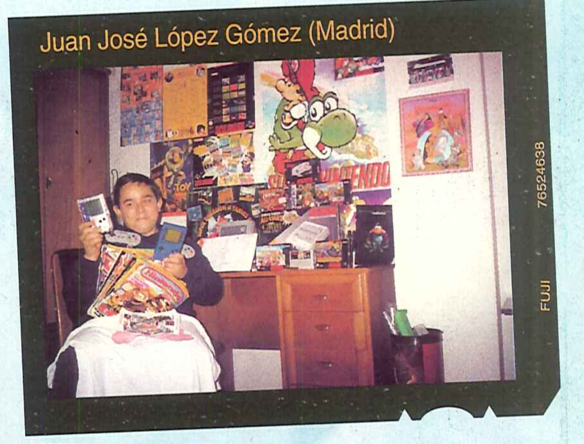
Rte: Carlos Melón Fernández
C/ La Cámara Nº 73. Esc C, 6º C
33400 Avilés
ASTURIAS



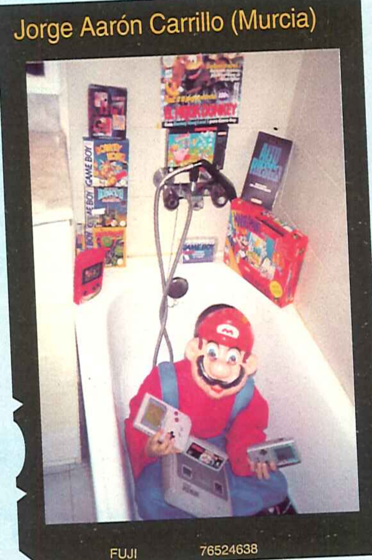
¡Alé Real Oviedo, Alé, Alé!

Carlos Melón Fernández
Avilés (Asturias)

Vuestras mejores fotos



Juan José López Gómez (Madrid)



Jorge Aarón Carrillo (Murcia)



Juan José Rodriguez Chaparro (Badajoz)

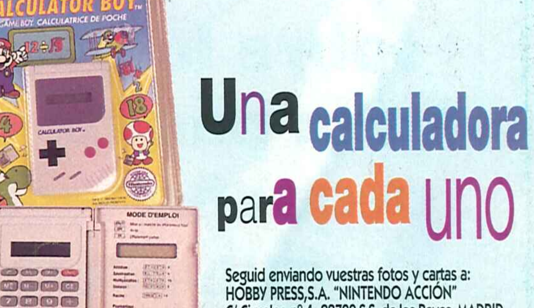


Jesse Vincent Naylor (Málaga)



Inhar Molinero Negueruela (Logroño)

Pero que lectores más divertidos, originales y guapos que tenemos. ¡No nos los merecemos! Y encima no se cortan un pelo a la hora de mandar una foto graciosa en la que nos dicen todo lo que les gustamos. Pues por eso y por ser tan simpáticos, pronto recibiréis en casa este calculator tan "chachi".



Una calculadora para cada uno

Seguid enviando vuestras fotos y cartas a:
HOBBY PRESS, S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO. LA FOTO**

Una consola Nintendo 64 y un cartucho de Shadows of The Empire pueden ser tuyos





© LucasArts.

Sorteamos 5 lotes de consola y juego.

Para conseguir estos increíbles premios sólo debes demostrarnos todo lo que sabes sobre la nueva NINTENDO 64. Es muy fácil. En la página de al lado hemos preparado un pequeño test en el que simplemente tienes que acertar las respuestas correctas.

CUESTIONARIO N 64

1. ¿Cuántos bits tiene la nueva consola de Nintendo?
   a) 16. b) 32. c) 64.

2. ¿En qué formato salen los juegos para N64?
   a) CD ROM b) Cartuchos c) Cintas de vídeo

3. ¿Dónde se colocan los cartuchos de memoria (memory controller)?
   a) En el mando.
   b) En la ranura superior de la consola.
   c) En un lateral de la consola.

4. ¿Cuántas entradas para mandos incluye la consola?
   a) Dos. b) Cinco. c) Cuatro.

5. Y la última, sobre el juego Shadows of Empire. ¿Quién ha programado este título?
   a) Rare. b) Miyamoto. c) LucasArts.

BASES DEL CONCURSO

1 Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista NINTENDO ACCION, que envíen el cupón de participación, con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S. A.; Revista Nintendo Acción; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid) indicando en una esquina del sobre: **«CONCURSO NINTENDO 64»**.

2 De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán **CINCO**, que ganarán una consola Nintendo 64 y un cartucho de Shadows of the Empire cada una. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3 Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del **17 de marzo al 28 de abril de 1997.**

4 La elección de los ganadores se realizará el **30 de Abril de 1997** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de junio de la revista Nintendo Acción.

5 El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6 Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por HOBBY PRESS, S.A.



Te contamos, paso a paso, cómo sobrevivir a todos los niveles del juego.

Hay pocas aventuras que se muestren tan dispuestas a dejarse sacar trucos y secretos como las de Tintín. Bueno, de hecho casi todos los juegos de Infogrames necesitan que echemos una manita al sufrido usuario (de los saltos os ocupáis vosotros). Y eso es precisamente lo que vamos a hacer con los 8 primeros niveles de este Tintín. *David García*

Fase 1: Científicos víctimas del pánico



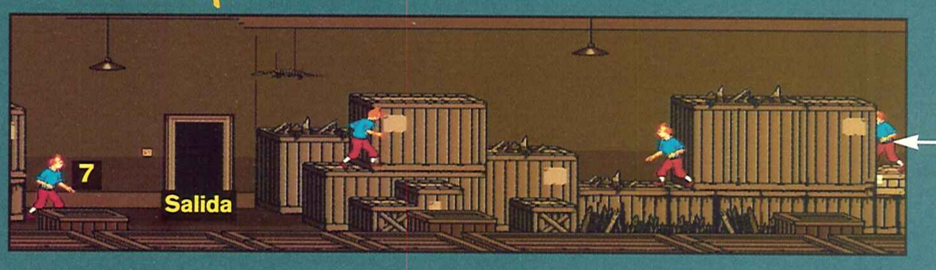
Tintín se entera de que el profesor Cantonneau ha sido víctima de un atentado. Hay que avisar al resto, así que sal de la primera habitación y corre hacia la derecha para avisar a Hornet.

¡Cuidado Tintín!

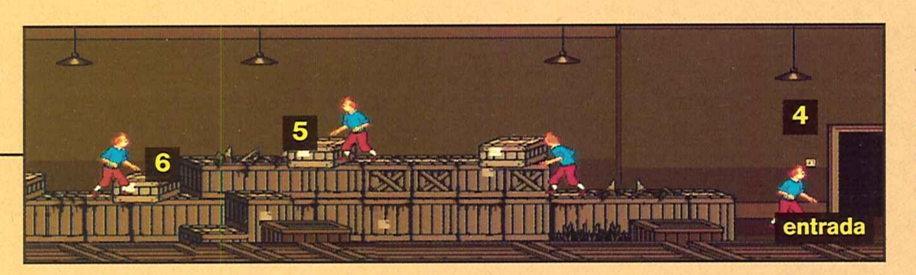


No te fíes de los **visitantes** (1), ni de los **investigadores** (2) ni de los **guardias** (3). Son peligrosos y para evitarlos hay que **pasar de un plano a otro**. Nada complicado, pero no pierdas mucho tiempo porque el reloj corre.

¡El tiempo!







En esta habitación estás totalmente a oscuras. **Acciona el interruptor (4)** para ver durante un tiempo, y haz la operación rápido porque de lo contrario se volverá a apagar. Esto es lo que debes hacer: **coloca la caja sobre el obstáculo** para superarlo sin dificultad (5). Utiliza la **segunda caja** para auparte hacia la izquierda (6). Y si quieres energía, pasa por aquí (7).

Duérmete niño, duérmete ya...







(1.7) Una vez que hayas salido de la habitación oscura, sigue la **indicación de los Hernández y Fernández**: corre hacia la derecha. Encontrarás al profesor **Hornet** profundamente **dormido**. Vuelve hacia atrás, pasa de nuevo **por delante de los gemelos** y sigue andando hacia la izquierda para **encontrar a Tornasol.**

Fase 2: ¡Rascar Kapac desaparece!

No estamos más que en la segunda fase y la cosa empieza a complicarse seriamente. Tu principal enemigo aquí es esa maldita bola de fuego que revolotea alrededor de Tintín durante toda la fase.

¿Qué podemos hacer?





(1) Al principio, espera que la **bola de fuego alcance al profesor Bergamotte** y luego avanza hacia la derecha. Ahora estás **bloqueado por la silla de Tornasol**. Espera a que la bola de fuego le haga volar y luego gatea por debajo de la mesa. A partir de este instante ten **cuidado con las máscaras** que están colgadas en la pared, ya que caerán en cuanto la bola de fuego pase delante de ellas. Y ojo también con los libros de la biblioteca y con las lámparas... Al final, **sal por la puerta.**

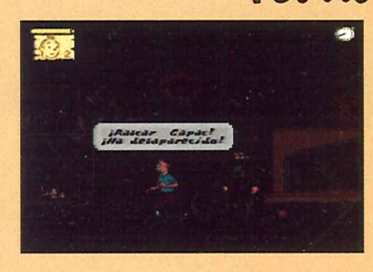
¡Nueva habitación... nuevas trampas!





(2) La bola aún te persigue y además debes tener cuidado por donde pisas, ya que la **alfombra tiene** algunas **arrugas**. Salta si no quieres caerte. Ten cuidado con el **globo terráqueo** y sal por la primera puerta. Antes de irte, **recoge la energía** que está a la izquierda de la puerta.

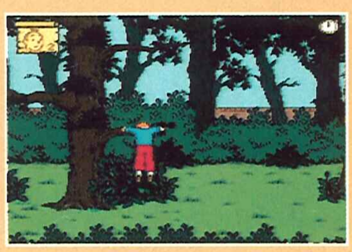
¡Corre Tintín!



(3) Tras llegar a esta sala, ve a la **izquierda**. Desconfía de los obstáculos y avanza hasta el final de la fase. **Sal por la última puerta** y te encontrarás con Bergamotte delante de la **vitrina de Kapac.**

Fase 3: Pero, ¿dónde está Tornasol?

Un paseo con el capitán Haddock por el parque puede convertirse en una de las experiencias más peligrosas que jamás sufrirás. En el apacible bosque resulta que las balas silban por todas partes. Un consejo: no te precipites.



¡Arriba!

Primera etapa: sube a lo alto del árbol que tienes en la imagen de la izquierda. Para no perder puntos de vida a lo tonto, **trepa sólo por las ramas gordas**. Las pequeñas son frágiles y se rompen con

(Continúa en la página siguiente)

(Viene de la página anterior)

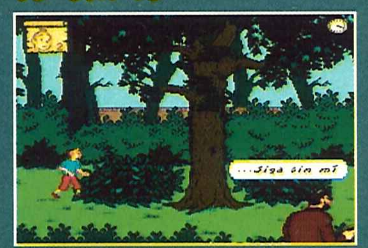
facilidad. Además, las necesitarás para bajar. Una vez arriba, mira la **marca de una mano roja en el tronco** y el **paraguas de Tornasol** que hay en el suelo. Acto seguido, desciende por la izquierda utilizando las ramas como peldaños. Es muy importante que **no te tires desde lo alto del árbol** o perderás una dosis de tu escasa energía.





Haddock te cubre





Ahora diriges alternativamente al capitán y a Tintin. **Haddock** está en primer plano y **puede disparar**. Por su parte, Tintin tiene dos objetivos: sobrevivir escondiéndose tras los árboles y progresar para acabar con el malhechor. Para esto último, lo mejor es **hacer avanzar al capitán a tope hacia la derecha y disparar una vez**. Luego, vuelves con Tintin y corres rápidamente hacia la derecha, donde le escondes tras un árbol. Repite de nuevo la operación hasta que el capitán no tenga más munición. ¡Ahora estás solo! Sigue avanzando y escondiéndote en cuanto te sea posible.

No se te olvide...







Cuidado con las **ramas gruesas** del suelo: pásalas por encima. También es importante **recoger la rama pequeña** para enfrentarte al franco tirador escondido en la casa (**botón de acción**). Encontrarás **más energía detrás de un matorral**, poco antes de finalizar la fase.



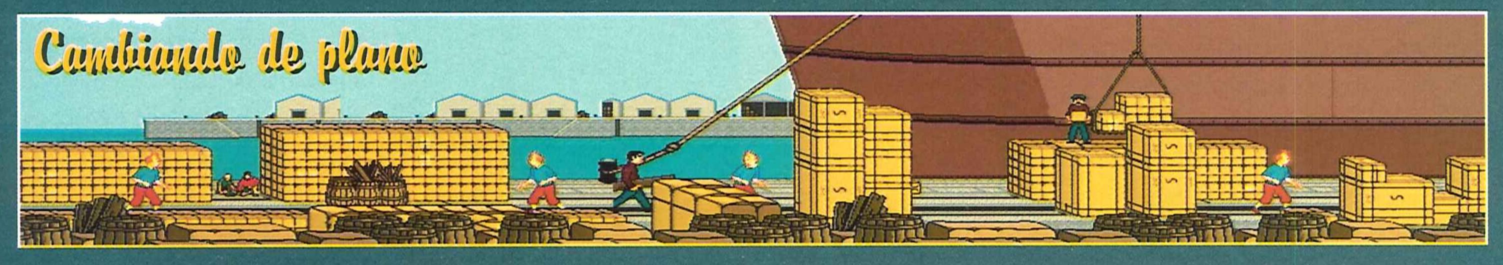
Fase 4: Al coche

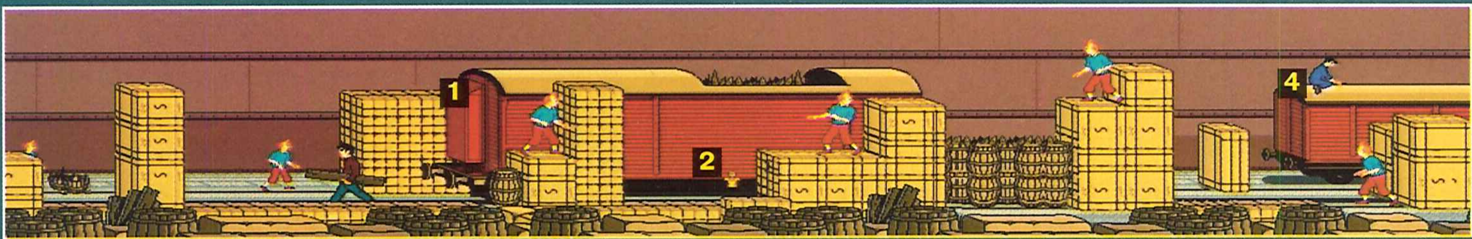
Ya estás camino del puerto a bordo de un coche. Esta es una fase de habilidad en la que debes tener cuidado con los vehículos que te encuentres en la ruta y prestar mucha atención al camión que bloquea el paso: sé precavido.

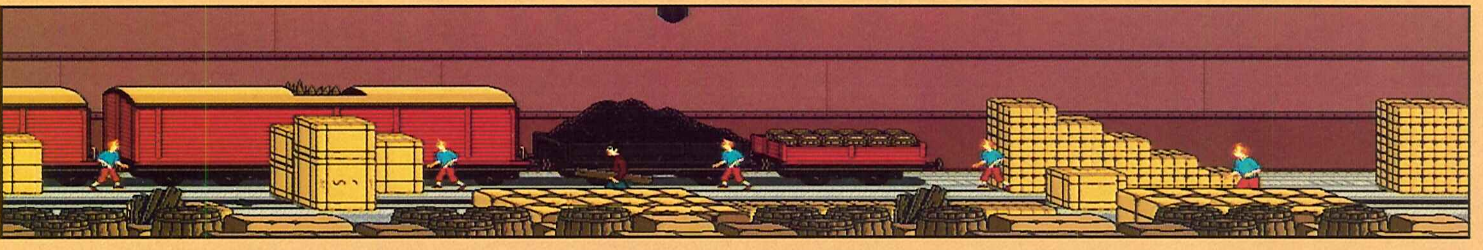


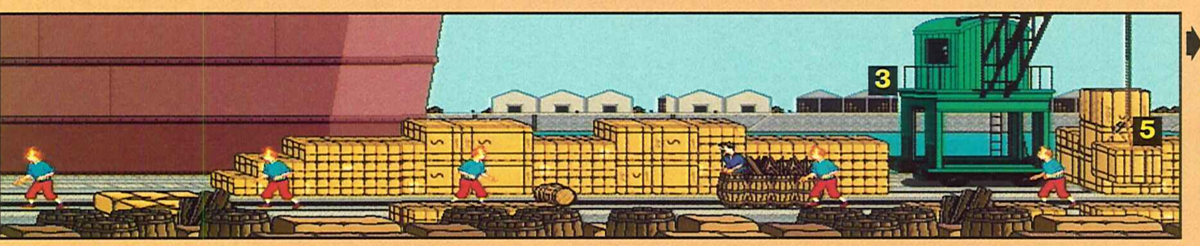


Fase 5: El puerto y las grúas



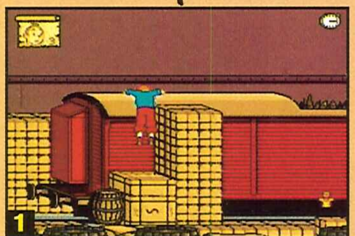






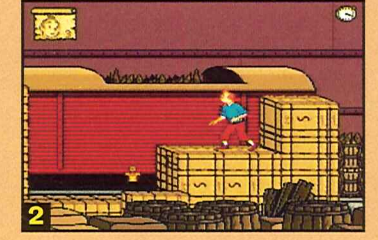
(1) Esquiva a los enemigos desplazándote por los **3 planos** del mapa. Tienes todas las claves en las pantallas de aquí abajo.

¿Atrapado?



Sube **al techo del vagón** cada vez que tengas que esquivar cajas. Es realmente sencillo: basta con **ponerse frente al vagón** y pulsar arriba en el pad.

Una buena opción



Para conseguir la **energía extra** debes **bajar** un poco por la **derecha y luego hacia la izquierda** para caer encima de la caja que tiene el preciado bien.

¿Una ayudita?



Habla con el tipo de la grúa para saber qué problema hay, y luego **corre hacia el punto 4.**

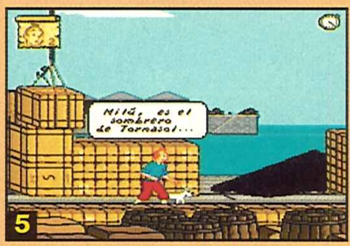
¡Gracias, señor!



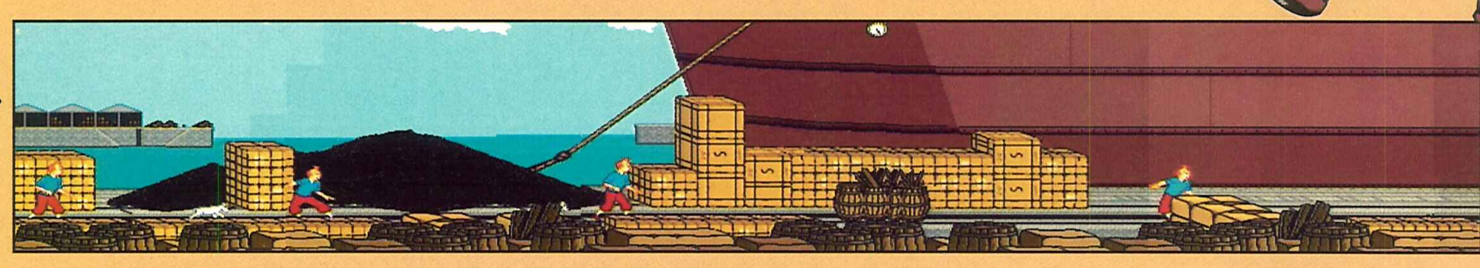


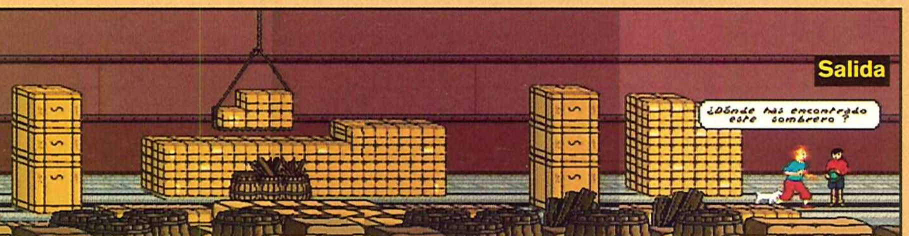
Habla con este **amable mecánico**, que no dudará en **prestarte sus herramientas**. Vuelve al **punto 3** y dialoga de nuevo con el tipo de la grúa de antes. Sólo entonces podrás continuar avanzando.

Se acabó




... No exactamente. Ahora **Milú** se pondrá a **correr tras el sombrero de Tornasol**. Tienes que seguirlo a gran velocidad, ya que el **scroll acabará contigo** si te alcanza.



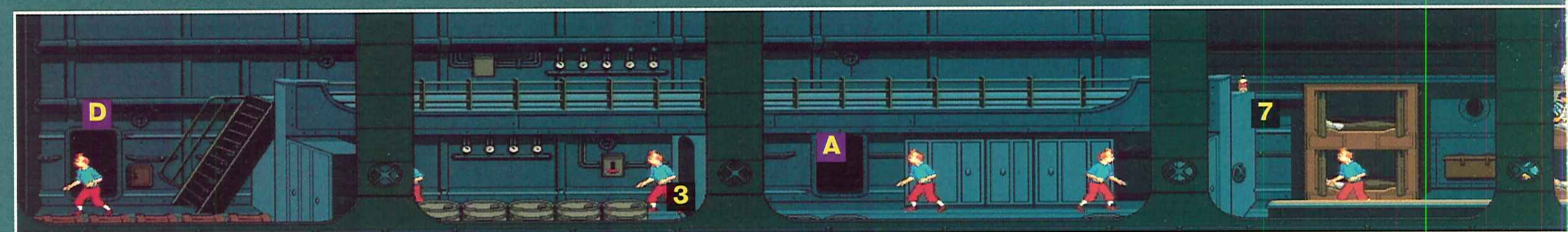


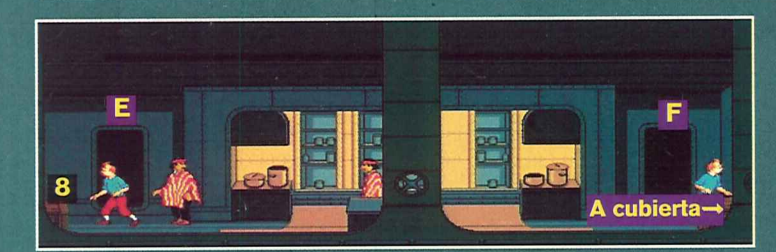
No te duermas

(2) No olvides que no debes perder el ritmo, así que sigue corriendo hacia la derecha. Al final, encontrarás a una **niña con un sombrero**, que es curiosamente el del profesor Tornasol. **Este es el final de la fase 5.**

Fase 6: A bordo del Pachamac





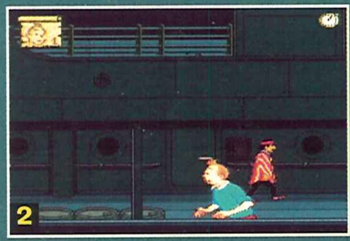


¡Ay, la puerta!

Ojo con las puertas que abren los indios. Para **evitar un portazo** en las narices, mira por la ventanilla de al lado. Si ves a un enemigo, es que la puerta se va a abrir en breve.

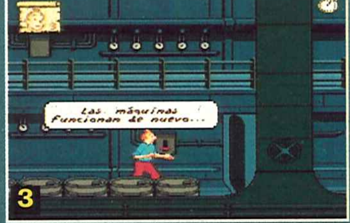


¡Qué poncho más chachi!



Para esquivar a los indios que se pasean por el puente, simplemente **cambia de plano y espera**.

A toda máquina



Otro consejillo de los buenos: para que las **máquinas funcionen**, debes pasar obligatoriamente por esta sala y una vez allí **activar la palanca roja.** Asunto solucionado.

¡Oh, oh, peligro!



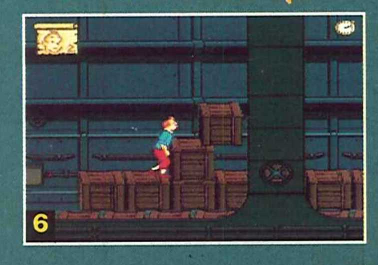
¡Que el marinero no te toque! Perderías una vida y tendrías que reempezar. Para pasar, espera el momento adecuado en el plano del fondo y luego dirígete hacia B.

Esto marcha



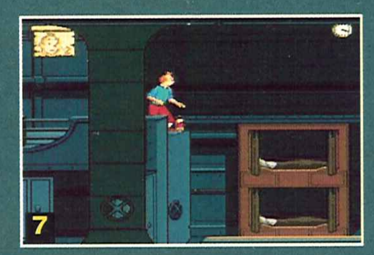
Ahora que has hecho que las máquinas funcionen (vuelve, si no, al punto 3), **acciona esta palanca para retirar las cajas** que te estorban y así pasar a C.

Primera etapa



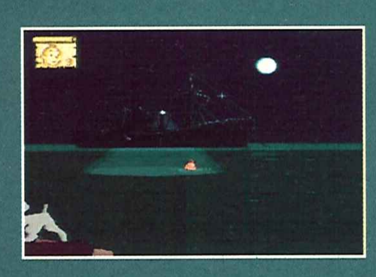
Enciende la luz con el interruptor. Ahora empuja las cajas con el botón **X** para poder pasar. Hay dos cajas, una de ellas detrás de la columna.Y un **indio despistado**. Para esquivarlo, salta y luego ve a D.

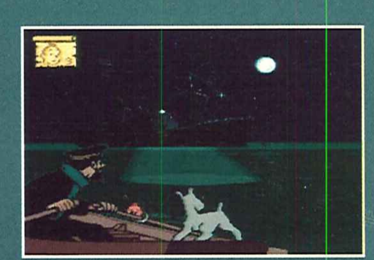
¡Una botella!



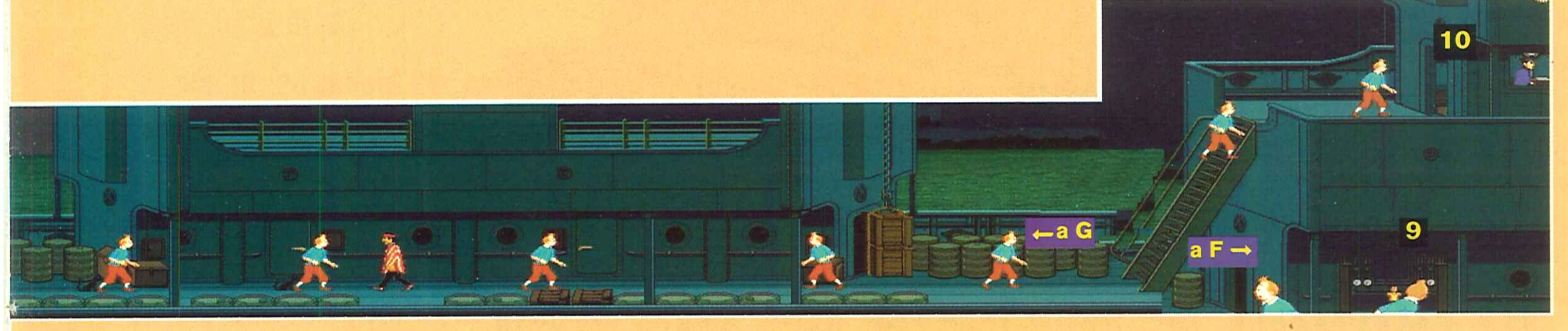
Recoge la botella y salta hacia la derecha. Advertencia: Cuidado con los enemigos. Corre, escóndete... vamos, lo de siempre. Cuando salgas del atolladero, habrás llegado a la **cocina** (E).

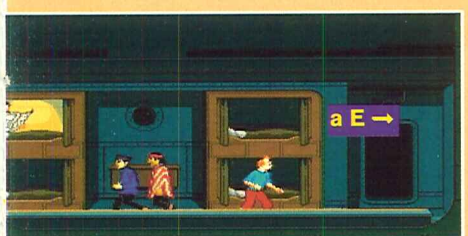
Fase 7: Hacia el barco





Te están disparando desde el barco. En total hay **tres tiradores**, uno que apunta en **línea recta** y otros dos (que se encuentran a derecha e izquierda) que **disparan en diagonal**. No es muy difícil, pero debes tener cuidado y observar desde dónde vienen las balas.





8 ¿Bloqueado?

Mira **detrás** de esa **caja**: te espera **un objeto sorpresa**. Luego, teniendo cuidado con el indio, sal para **dirigirte a la cubierta.**

¿Alguien ha visto a Silvestre?

Detrás de esa puerta encontrarás a Tornasol... pero cuidado con el indio que se acerca por detrás. Esto es el final de la fase



Energía gratis

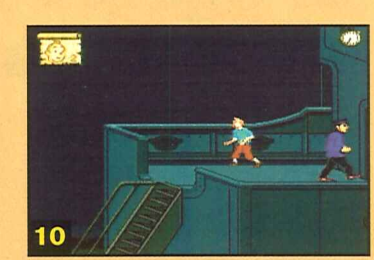


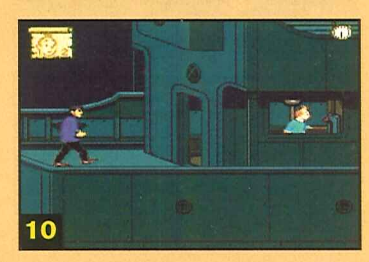
Un poco de **energía**, ¿te apetece? Bueno pues acércate por aquí. No, pasa al primer plano... más cerca, ahí esta, perfecto. Bueno, ¿te ha gustado esta opción?

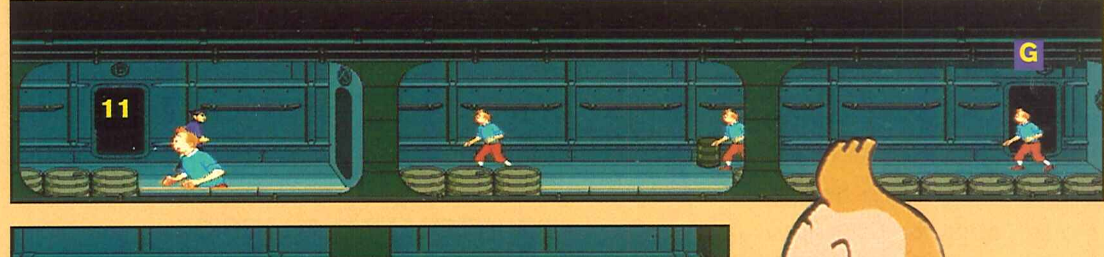
¡Menudo bandido!

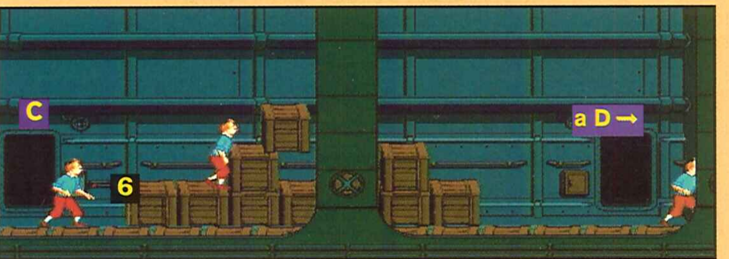


Acércate al **marinero del camarote**. Lánzale la **botella** y escóndete en el plano del fondo. Luego, entra en el camarote y **acciona la palanca** para abrirte paso **hacia G.**









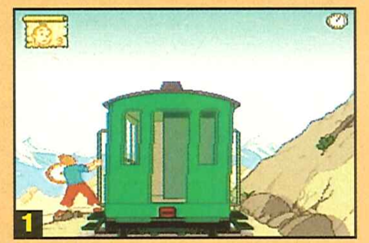
Fase 8: El vagón descontrolado

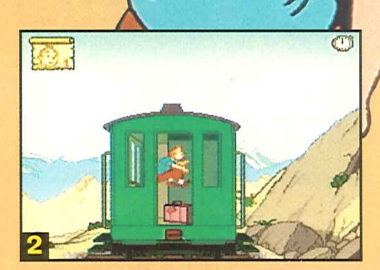
1. El **tiempo va muy deprisa** en esta fase, por lo que debes recoger los relojes. El orden de aparición es el siguiente: **izquierda, derecha, izquierda, izquierda, derecha, izquierda, izquierda, izquierda, izquierda.**

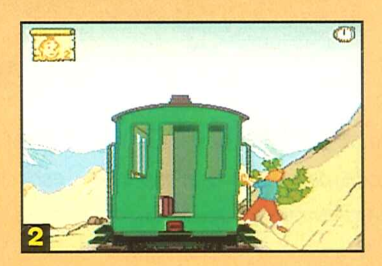
2. Las **trampas**: Para **esquivar la maleta** basta con saltar, pero mucho ojo con salirte del tren. Empezarías de nuevo con una vida menos. **Cada vez que la maleta te toque, te restará un punto**. A todo esto, procura **no tragarte los cactus, ni los postes de luz** cuando asomes la cabeza fuera.

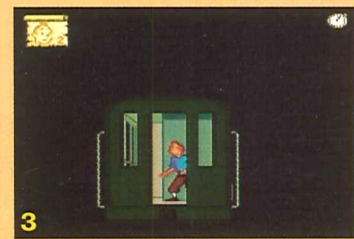
3. Una última cosa: Cuando estés **en el túnel, más te vale no salir del vagón.**









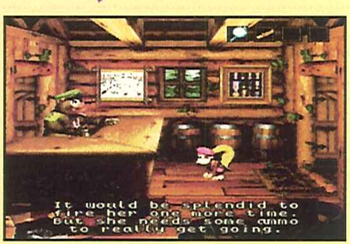




El equipo al rescate de Donkey se encarama a la cima del K3.

Ni los últimos niveles de Mekanos, ni las heladas laderas del K3 amedrentan a nuestra pareja de héroes. Dixie y Kiddy no pararán hasta tener a Donkey Kong de vuelta a casa.

Un soldado con la pólvora mojada

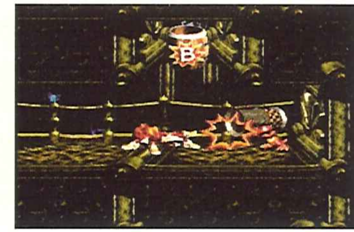


Dentro de **Bazooka´s Barracks** te espera el Brigadier Bazooka, un veterano soldado que te cuenta su problema con un viejo cañón: le encantaría **dispararlo, pero no tiene balas**. La única solución es **usar la bola** que **Blue Bear**, el oso de **Cotton-Top Cove**, lleva cuando va a la bolera. Pero, como te hemos contado en la fase anterior, **no puedes conseguirla** hasta que no llegues a K3. En nuestro próximo capitulo terminaremos de desenredar este entuerto.

Mekanos

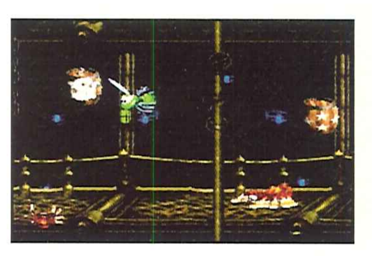
Nivel 4: Blazing Bazukas





SQUITTER ENTRA EN ACCIÓN

A poco de empezar te encuentras un **barril TNT abandonado** al que puedes dar un buen uso. Hazlo estallar contra el pesado que te está disparando barriles, a tu izquierda, para que puedas coger a la **araña** Squitter, que se encuentra detrás. Ahora vuelve al lugar donde estaba el barril TNT y **sube por el hueco que hay en el techo**. Allí está la **entrada a los primeros bonus** de este nivel.



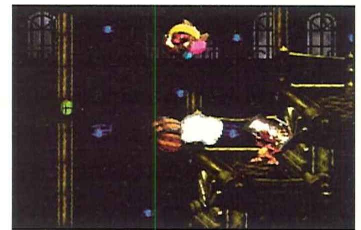
SALVAR Y ALGO MÁS

Cuando tengas la **moneda DK**, impúlsate hacia arriba y ve a la izquierda. Allí encontrarás el barril que salva tu avance y otro que **convierte los barriles TNT en otros normales**. Actívalo, si vas con los monos, para poder saltar sobre el TNT sin hacerte pupita.



KOIN LLEGA CON ADELANTO

Nada más coger la **letra 'O'** llegas hasta este punto en el que, como ves, conviene que **sigas hacia la izquierda** en vez de impulsarte hacia arriba con el barril. ¿Te has fijado **dónde está Koin**? Bueno, pues lo que tienes que hacer es ir hacia su izquierda, porque allí está uno de sus esbirros disparando toneles. Y luego haces lo siguiente: **activas el barril que tiene encima**, vuelves hacia donde se encuentra Koin y le **obligas a mirar hacia la derecha** para que **un barril le explote en la espalda.**





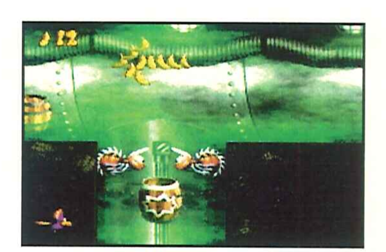
UN VUELO MUY ARRIESGADO

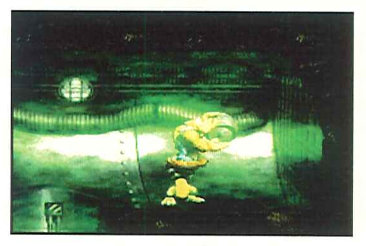
Este **Bazuka** es una verdadera **ametralladora de barriles**. Y lo peor es que vas a tener que **saltar sobre él** para llegar a la segunda habitación de bonus. Aprovecha el impulso del barril que te sube, y después planea hacia la izquierda con el helicóptero de Dixie.



Nivel 5: Low-G Labyrinth







BONUS CON GRAVEDAD CERO

Estos **tres abejorros** en formación, que aparecen después de coger la letra 'O', tienen sobre sus cabezas el **primer barril de bonus** del nivel. Hay dos formas de llegar a él: haciendo el salto en equipo o volando con el **loro Squawks**, que te espera un poco más adelante.

UN LORITO MUY INTRÉPIDO

Después de coger la **letra 'N'** llegas a esta encrucijada de caminos. Antes de seguir hacia la izquierda, te aconsejamos que **subas, cojas el barril TNT** que hay en el hueco de arriba (**presiona Y** para cogerlo, y no sueltes hasta que quieras deshacerte de él), y lo **estalles contra el abejorro** que te impide entrar en el camino que va hacia abajo. Sigue por ahí y llegarás al segundo barril de bonus. Un buen consejo, ¿no?

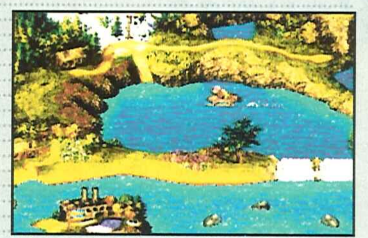
¡APARECIÓ KOIN!

Cuando llegues a este cruce (imagen de arriba) sigue la flecha. Vuelve a ir a la izquierda en el siguiente cruce y encontrarás a Koin. El **barril metálico** lo consigues cuando Squawks termina su trayecto, o en la tubería con dos abejorros que hay más a la izquierda. Súbete después al **escudo de Koin** y lanza el barril contra la reja.

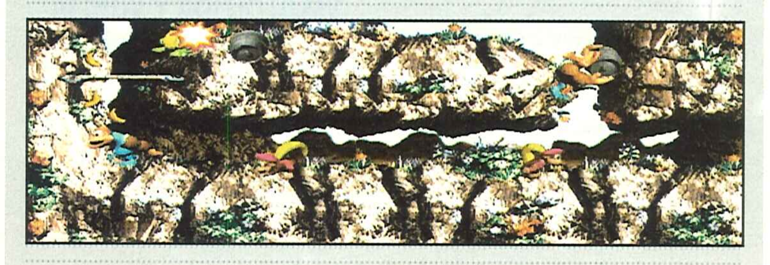


¡Hazte con el nuevo juguete de Funky!

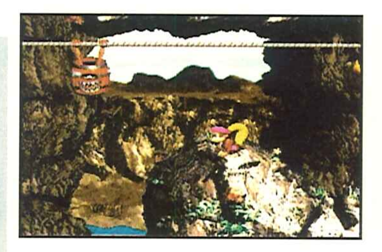


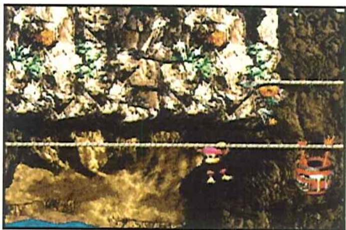


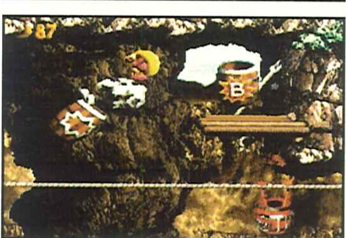
Tras superar los niveles de Cotton-Top Cove y Mekanos verás que unas cataratas te impiden subir hasta la bandera que señala el lugar de comienzo de K3, la siguiente fase. Es hora de hacer una **visita a Funky** y darle los **esquís** que conseguiste al derrotar al último jefe final. Con ellos terminará su **Turbo-Ski**, un vehículo que te permitirá seguir avanzando.



Nivel 1: Krevice Kreepers





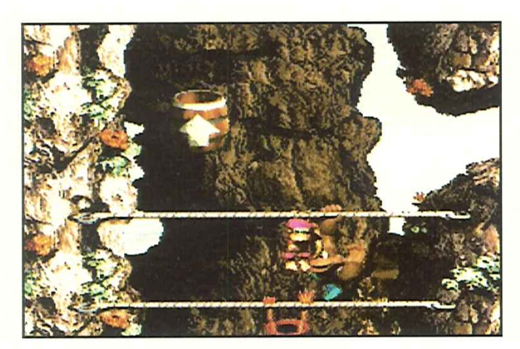


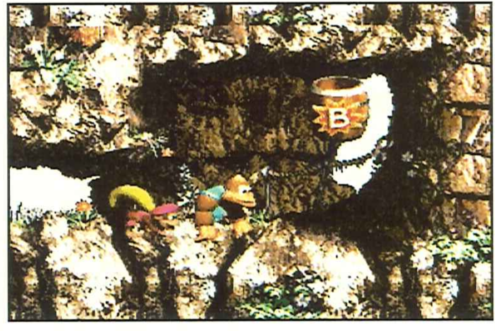
MUÉVETE RÁPIDO

Poco después del comienzo verás un **enemigo** sospechosamente **colgado de una cuerda** que sigue hacia la izquierda. Para descubrir qué esconde tienes que ir hacia el otro lado, **colgarte de una cuerda superior** y esperar a que tu amigo se sitúe justo debajo de ti. Descuélgate entonces y **corre** como un poseso **hacia la izquierda** para evitar que te coja: la buena noticia es que hay un barril de bonus esperándote al final.

ANTES DE QUE LLEGUE EL BARRIL...

Inmediatamente después de coger **la letra 'O'** te encuentras un **barril metálico** con el que tienes que deshacerte de Koin. Se trata de que **Kiddy lance el barril por el hueco** que hay a la derecha y después **salga corriendo** para llegar hasta Koin antes que el susodicho tonel. Es difícil, pero se puede conseguir. Nosotros lo hemos hecho, así que...







DESVÍO A LA DERECHA

Cuando llegues a la altura de este **barril propulsor**, pasa de él y métete por el hueco que queda justo a la derecha. Allí se esconden la **letra 'N'** y, un poco más arriba, el **segundo barril de bonus** protegido por un **Klasp verde**. Bastará con que le saltes encima.

Nivel 2: Tearaway Toboggan



EL TRINEO PUEDE ESPERAR

Antes de **montarte en el trineo**, dispárate con el primer barril propulsor en la dirección que señala la flecha. Una vez **en los bonus, utiliza el salto en equipo** para cargarte los escarabajos.



UN ASUNTO DE REFLEJOS

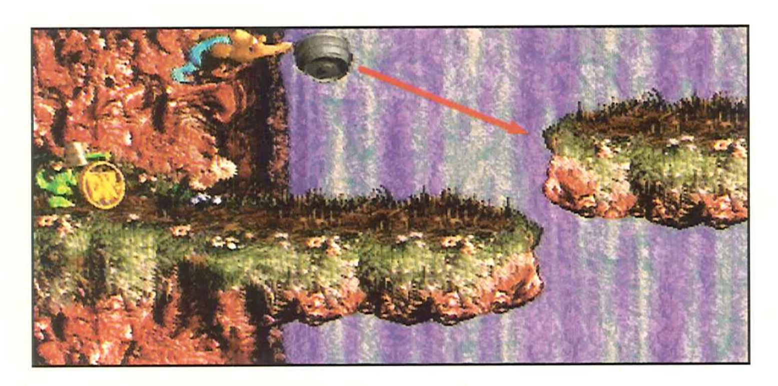
Pon a punto tus reflejos **después de coger la letra 'G'**, porque los vas a necesitar para entrar en el segundo barril de bonus. La cosa es más o menos así: Llegas a **dos cabañas** en las que hay **tres abejorros consecutivos** (sitúate en la imagen de arriba). Debes **pasar por debajo** del que está en el medio y **saltar justo antes del tercero** para aterrizar en los bonus. A todo esto ojo a la velocidad del trineo, que no para.



LA MONEDA DK Y MÁS

A la **derecha de la bandera** final esperan Koin y la moneda DK. Lanza el barril metálico por encima de su cabeza para que rebote contra la pared nevada. Y te recomendamos que llegues con **los dos monos**, porque así puedes hacer después el **salto en equipo** y coger las **vidas extra** que hay arriba.

Nivel 3: Barrel Drop Bounce



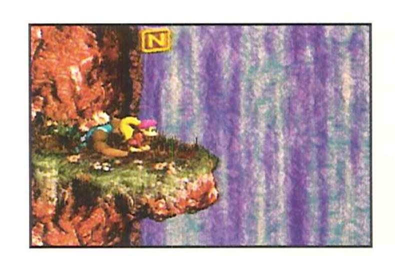
AFINA TU PUNTERÍA

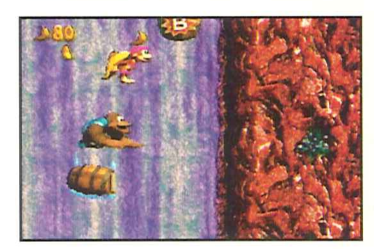
Salta a la derecha del lugar en el que encuentras la **letra 'K'**: encontrarás el barril metálico y, un poco más abajo, a Koin. Para coger la moneda DK tienes que hacer que el barril rebote en la plataforma de la derecha y subirte rápidamente encima del escudo de Koin.



OTRO SALTO SUICIDA

Para alcanzar el segundo barril de bonus tienes que **saltar a ciegas** a la derecha de la **letra 'N'** y luego maniobrar con agilidad sobre el barril que cae por la cascada.

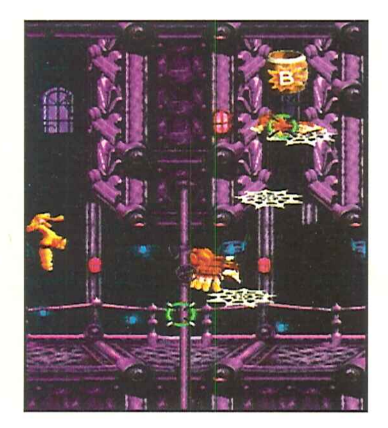




VIAJE DE IDA Y VUELTA

Para cruzar la cascada que está a la izquierda de la **letra 'K'**, usa como plataforma dos barriles que caen cada cierto tiempo. Cuando la cruces, vuelve sobre tus pasos y verás el barril de bonus.

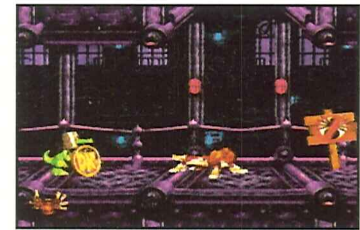
Nivel 4: Krack-Shot Kroc

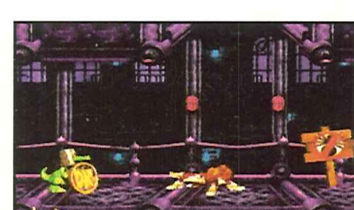


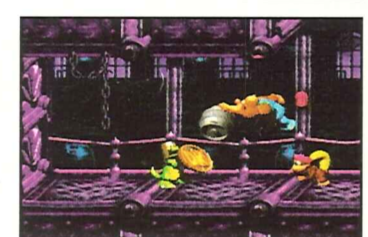
ESCALADA A PRUEBA DE BOMBAS

Aguanta el **bombardeo de bolas de fuego** (procurando que no te den, claro) y, con la sangre fría que te caracteriza, **escala por el hueco** que hay **antes de llegar al enemigo que salta**. Hay un barril de bonus como recompensa a los más valientes. Se lo merecen.









MAS DIFÍCIL TODAVÍA

Coges la letra '**N**' y te vas a la izquierda y arriba. Allí está la entrada al segundo barril de bonus que por cierto es de las **más peligrosas.** No sólo tienes que evitar que te den un bombazo, sino que además debes **acompasar tus saltos con los giros de un abejorro rojo** que te mata al menor roce.

SQUITTER Y EL BARRIL

¿Has llegado hasta Koin **y no tienes barril metálico**? Tranquilo, el último acto de servicio de **Squitter, la araña,** consiste en transformarse **en barril** cuando pasas la señal que está a la derecha. Entonces sólo queda lo más fácil: lanzarlo para que rebote contra la pared que Koin tiene a su espalda.

Un final feliz para el cumpleaños de Blue Bear















Blizzard, el oso de este nivel, es difícil de localizar. Para llegar a su campamento, presiona **Arriba** (en el pad) estando en Lemguin Luge *(1)*. Cuando hables con él *(2)*, te pedirá un favor: que le **lleves su regalo de cumpleaños a Blue Bear**, el oso de Cotton-Top Cove.

Sé obediente y llévale el obsequio a Blue. Cuando éste lo abra, verá que es **una bola para jugar a los bolos**, pero como es demasiado pesada **te la regalará** en agradecimiento por llevársela *(3)*.

Con la bola en el bolsillo debes viajar hasta **Mekanos**, donde el Brigadier Bazooka *(4)* le encontrará una buena utilidad (selecciona la respuesta **'Lock and Load, sir!'**): la usará como **bala para su viejo cañón** que te lanzará hasta **Sky-Hygh Secret** *(5)*, una isla flotante en la que conseguirás un **nuevo pájaro-plátano** si repites la combinación de colores *(6)*.

Nivel 5: Lemguin Lunge

UN SALTO CON RIESGO



Justo donde comienza este nivel hay un **abejorro rojo** (de los que te liquidan al primer roce) guardando el primer barril de bonus. Utiliza el **salto en equipo** para llegar hasta él (si sólo tienes un mono, tranquilo, un poco más **a la derecha encontrarás un barril** para que el segundo entre en acción).



¡SÚBETE A SU ESCUDO!

Esta vez, pillar la **moneda DK** está chupado. Primero porque Koin y el barril metálico **no están nada escondidos**, sino que te das de bruces con ellos. Y luego porque sólo tienes que **subirte al escudo** de Koin y lanzar el barril hacia la izquierda. Total, un juego de niños.



PINGÜINOS A LA CARRERA

Encontrar el **segundo barril de bonus** tampoco supone un gran esfuerzo que digamos. Está en una **cabaña** que hay **después de coger la letra 'G'**, y te aconsejamos que intentes **alcanzarlo desde la derecha**. Haznos caso.



Super Nintendo

Prince of Persia 2

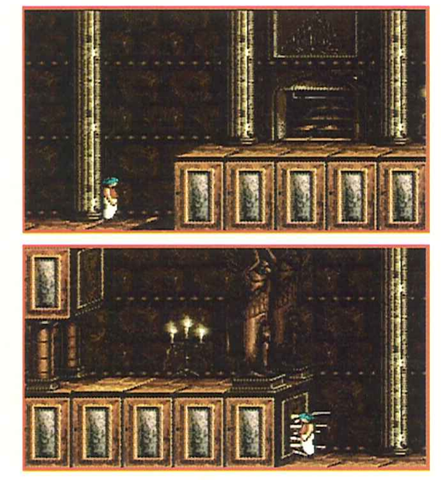
Ninguna princesa te dará jamás tantos problemas.

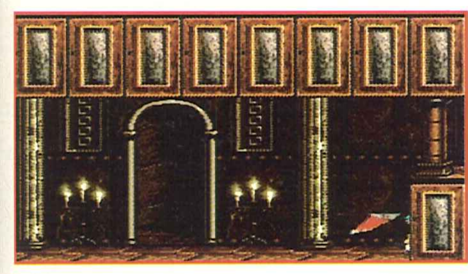
Después de tanto mapa, secretos y tácticas, después de todo lo que nos hemos "currado" este PoP, es para nosotros un placer anunciaros que hemos llegado al final de esta aventura. Si os habéis mantenido fieles a nuestra guía, seguro que no tendréis problemas para terminar. De lo contrario...

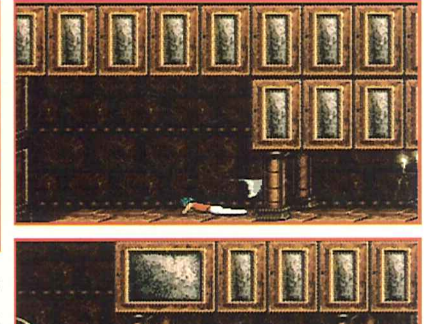
David García

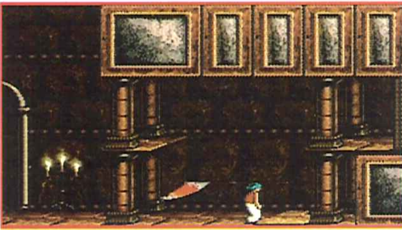
Fase 10: Precisión, querido príncipe
Clave: MHLDJF

Interruptor de salida Desde el punto de partida, ve a la derecha y salta para colocarte entre las dos estatuas. Desciende y vuelve a ir a la derecha teniendo cuidado con la trampa que hay justamente debajo. En la siguiente pantalla, al filo, tienes que pisar un interruptor para abrir la puerta de salida. A la hora de regresar, es mejor hacerlo con mucho sigilo (botones L y R) para evitar las afiladas estacas. (Si lo haces así, impedirás que te alcancen los endiablados pinchos).



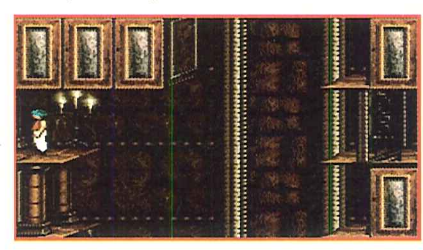


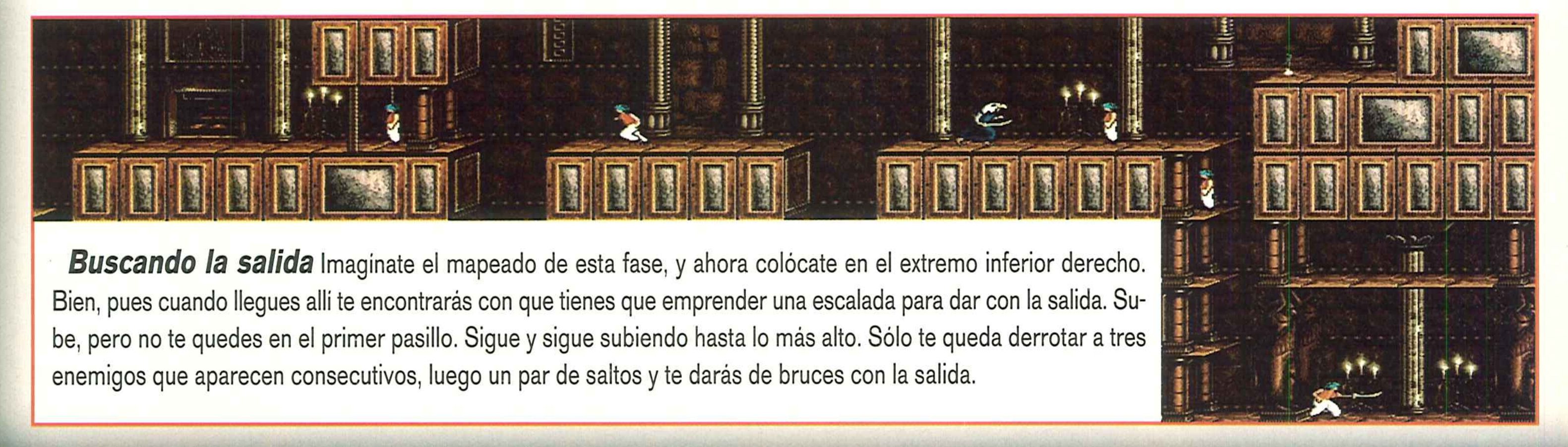




Trampas Como siempre, no te olvides de examinar atentamente las paredes. Cada vez que veas una hendidura en una de ellas, agáchate rápidamente para evitar la cuchilla... o se te va a irritar la piel.

Salto a ciegas Fíjate bien en esta pantalla. Está casi al principio, o sea que no te costará situarte. El caso es que guarda un secreto espantoso. Una trampa mortal que aparece sin avisar y siempre tarde para reaccionar. El truco está en dar unos pasitos y saltar en cuanto te acerques por allí. Saltar a ciegas para caer frente a un caballero que no te dará problemas si dominas la espada.





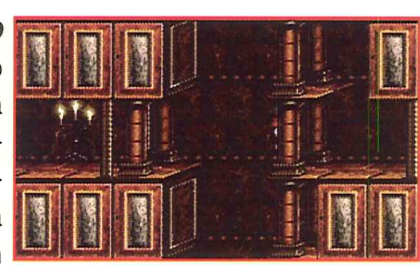
Buscando la salida Imagínate el mapeado de esta fase, y ahora colócate en el extremo inferior derecho. Bien, pues cuando llegues allí te encontrarás con que tienes que emprender una escalada para dar con la salida. Sube, pero no te quedes en el primer pasillo. Sigue y sigue subiendo hasta lo más alto. Sólo te queda derrotar a tres enemigos que aparecen consecutivos, luego un par de saltos y te darás de bruces con la salida.

Fase 11: La tierra de los mil y un interruptores
Clave: NHJDHF

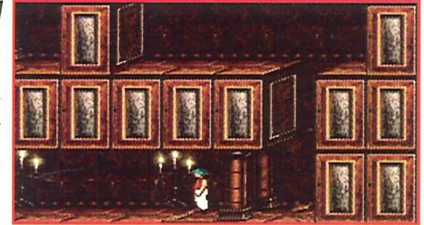
La primera trampa Avanza siempre hacia la izquierda pulsando todos los interruptores. De ese modo llegarás hasta la primera trampa, como siempre en forma de pinchos que salen de la pared. Pero no hay problema, recuerda lo que decíamos en la fase anterior de ir con sigilo y no tendrás que abandonar a la primera.



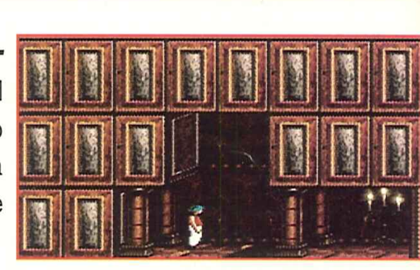
Dos puertas, pero sólo una útil El camino es hacia la derecha, pero la puerta está cerrada. ¿Interruptor? En efecto. De hecho, se encuentra en la pantalla superior. Basta con subir, presionarlo y volver a bajar para pasar al otro lado. Pero, atención, si no te has dado cuenta la puerta que acabas de abrir se cerrará al pulsar el interruptor que hay a la derecha. Así que antes de nada tendrás que romper el techo (saltando) para anular el botón. Ahora ya puedes coger carrerilla con toda tranquilidad.



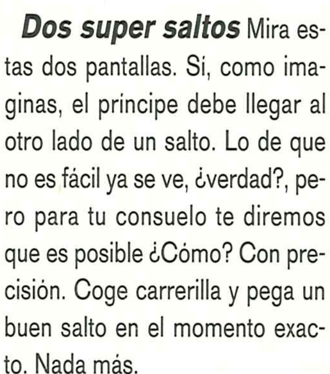
Interruptor final Aquí, en la esquina superior derecha de un mapa mental, está el interruptor que abre la salida. Púlsalo y vuelve hacia la izquierda.

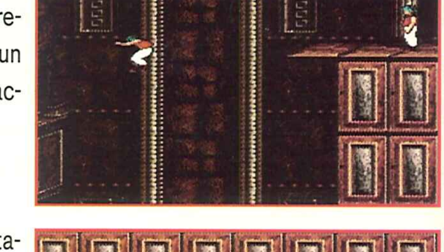


¿Dónde está el interruptor? Esta puerta es de fácil apertura. Se abre con tan sólo presionar el interruptor que hay a la izquierda. De nada, por si te entretenías buscando por ahí.



Dos super saltos Mira estas dos pantallas. Sí, como imaginas, el príncipe debe llegar al otro lado de un salto. Lo de que no es fácil ya se ve, ¿verdad?, pero para tu consuelo te diremos que es posible ¿Cómo? Con precisión. Coge carrerilla y pega un buen salto en el momento exacto. Nada más.

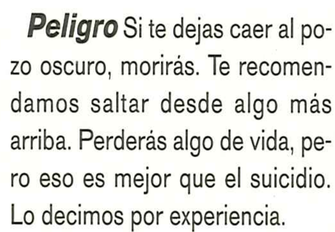




Salida cerrada Esta pantalla es sólo para certificar que ésta es la puerta de salida, y que está cerrada. Ese será el quid de la cuestión en estos laberintos. Buscar la forma de abrirla.

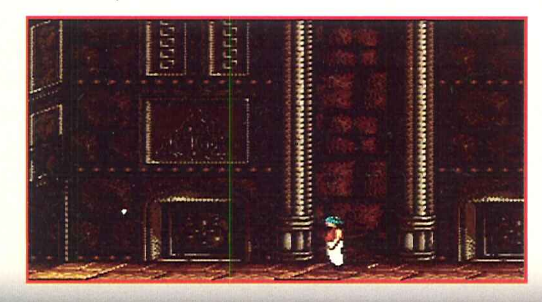


Peligro Si te dejas caer al pozo oscuro, morirás. Te recomendamos saltar desde algo más arriba. Perderás algo de vida, pero eso es mejor que el suicidio. Lo decimos por experiencia.

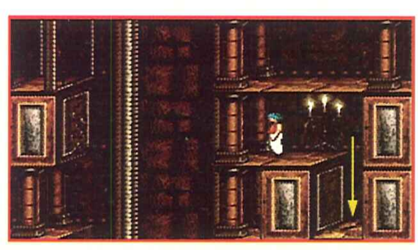


Fase 12: Un paseo interminable
Clave: PHKCKD

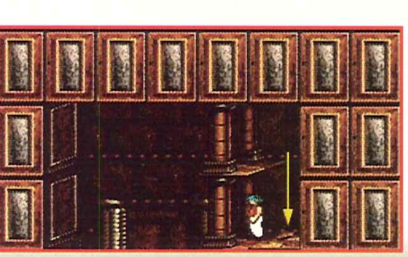
Problemas en los comienzos La primera pantalla en la que apareces tiene tres interruptores, que llamaremos A, B y C tomándolos de izquierda a derecha. Bien, para abrir la puerta debes pisar las plataformas C y A, en ese orden, y no tocar nunca el interruptor B.

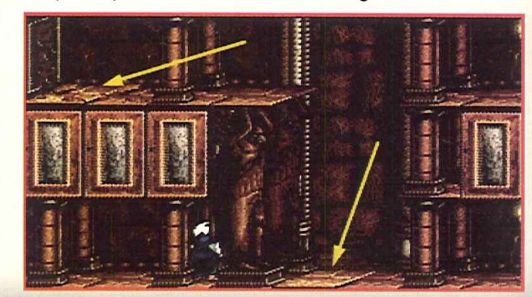


Las cuatro puertas Es imprescindible abrir estas 4 puertas (imagen izquierda) para accionar un nuevo interruptor. Cada una se abre manipulando una loseta del suelo. Éstas están distribuidas así (tomando como referencia la imagen izquierda): hay una en la pantalla superior (imag. izquierda-abajo), dos en la de abajo (imag. abajo) y el último está en esta misma pantalla (imag. izquierda). Para accionarlas, tendrás que destruir trozos del techo para que los escombros les caigan encima.



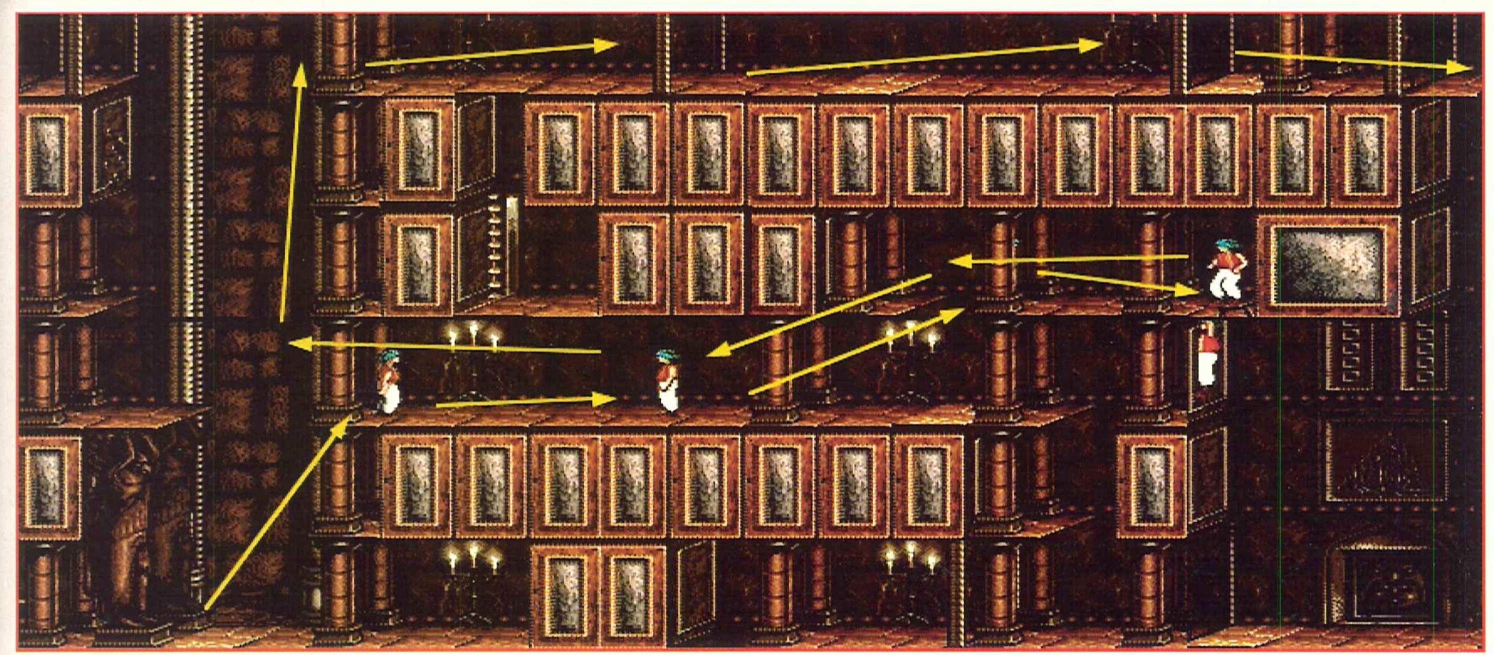




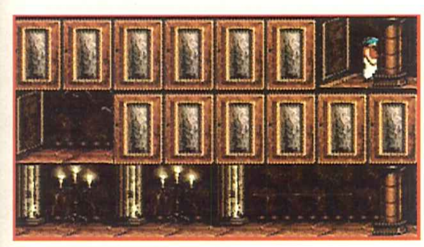




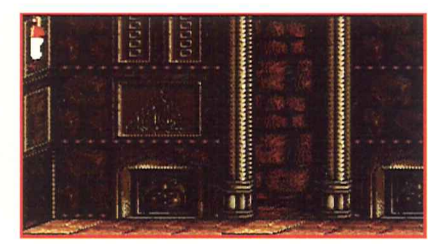




Acción arriesgada Tras abrir las cuatro puertas de antes y llegar al otro lado, habrás visto que allí hay un interruptor que, lógicamente, debes presionar. Ahora, regresa por la derecha, de nuevo a las famosas cuatro puertas, y avanza por el pasillo de la derecha. Allí te encontrarás tres puertas consecutivas (parte superior de este mapa). Las dos primeras son muy fáciles de abrir. Para la tercera debes ir a la pantalla que hay bajo la de las cuatro puertas, avanzar a la derecha, un pequeño salto y, cuando llegues al final, girarte rápidamente para quedarte colgado de la cornisa. De esta manera habrás conseguido que los escombros caigan sobre el interruptor y con la operación se abra la puerta que antes permanecía cerrada.

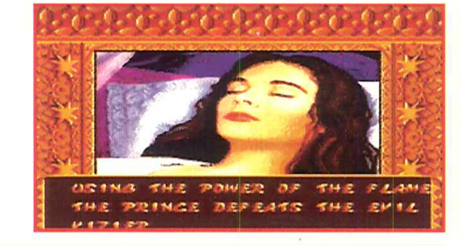


¡Ábrete Sésamo! Este interruptor sobre el que está situado el príncipe abre la puerta final. A partir de aquí lo único que te queda es regresar, dirección abajo y luego a la izquierda, teniendo mucho cuidado de que las trampas sorpresa, o lo que es lo mismo, las cuchillas que salen de las paredes, no te partan en dos mitades.

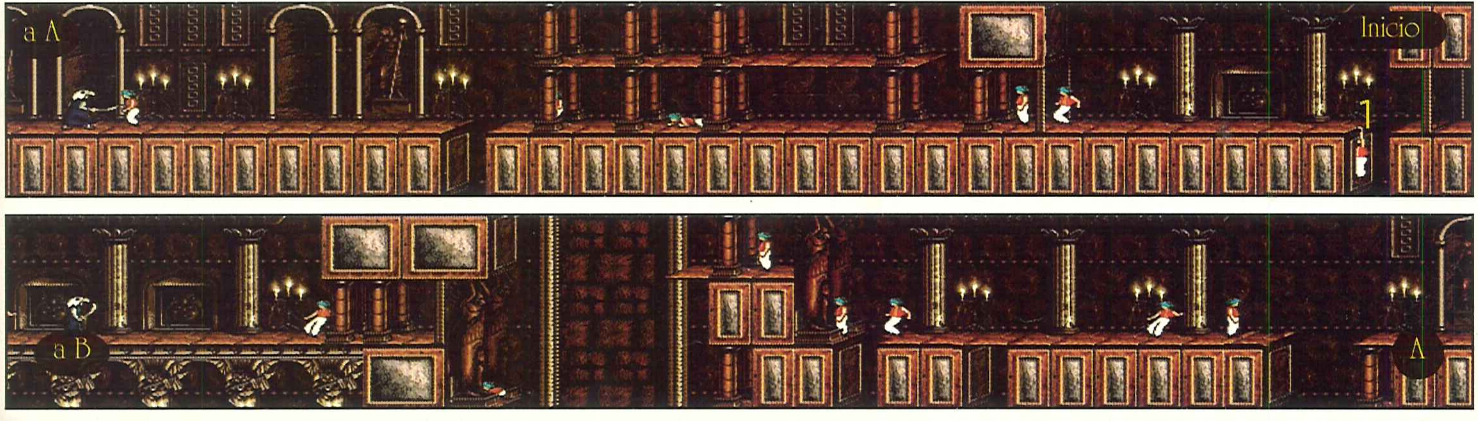


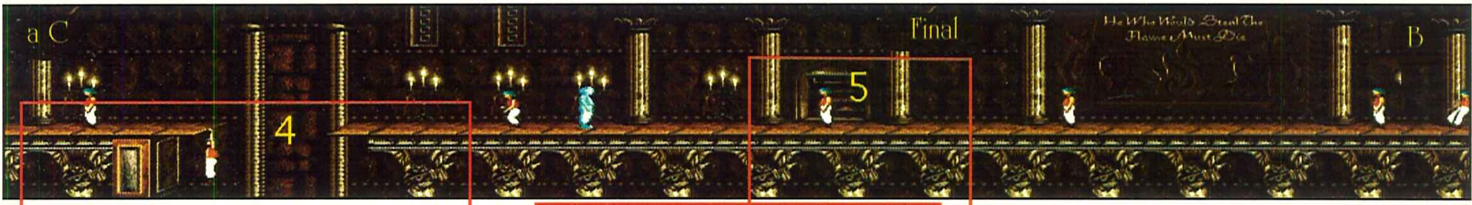
Evasión y victoria ¿Recuerdas como activaste el interruptor en el apartado "acción arriesgada"? Pues vuelve a repetir los pasos, pero esta vez, después de quedarte enganchado al filo de la cornisa, déjate caer; perderás algo de energía pero es la única manera de salir victorioso de este nivel.

Fase 13: Un final perfecto
Clave: RHBCCD

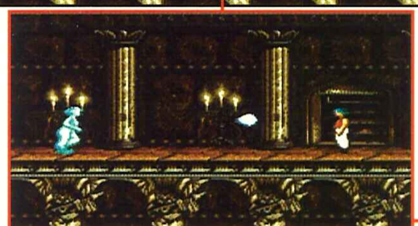


¡Quiero salir! Ve rápidamente a la parte derecha de la pantalla hasta que veas como cae el suelo. Esto hará que se abra la puerta de la izquierda y así puedas comenzar el último nivel. Un nivel que por cierto es el más fácil en lo que se refiere al mapeado, ya que basta con ir siempre a la izquierda.

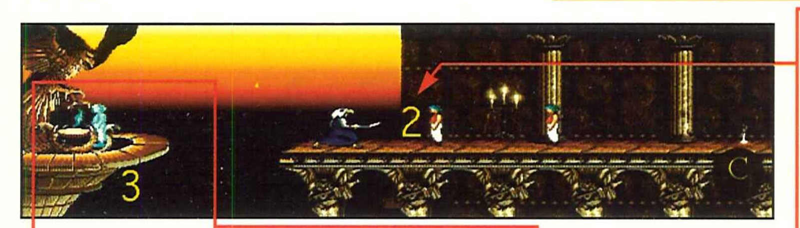




Salto a la fama Es el penúltimo de los peligros de toda la aventura. Coge toda la carrerilla que puedas y salta. La salida está a la vuelta de la esquina, o de la pantalla, mejor dicho.



Muere, impostor Lanza una bola de energía (botón Y) al principe que pretende usurpar el trono y que además está bloqueando la salida. La princesa te está esperando justo detrás.



¿La muerte? Al final de la fase, tras avanzar todo a la izquierda, hay un guardia. Debes dejar que te mate. Sí, como lo oyes, hay que buscar el suicidio, pero luego no, y repito, NO pulses Start. Simplemente, espera unos segundos y verás como la inmortal alma del principe sale al exterior.

La llama es la vida Salta a la izquierda y pasa por la serpiente. El cuerpo del principe se volverá azul y todos los enemigos le tomarán por lo que realmente es: el verdadero heredero al trono de Persia. Has triunfado.





Donkey Kong Land 2

¿No querías un final con sorpresa, sorpresa?

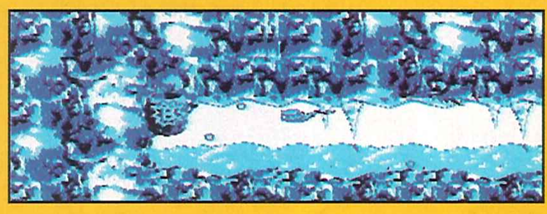
Todo ha terminado... ¿o no? Donkey os lo agradece con entusiasmo, pero en su cara deja ver que el peligro aún no ha pasado. Diddy y Dixie han cometido un grave error...

Con la colaboración de

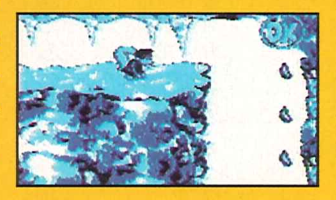


K. Rool's Keep

Nivel 1: Artic Abyss
Escenario: fase acuática con hielo





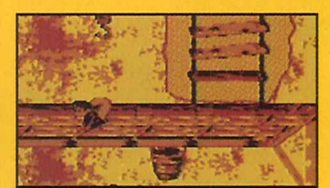


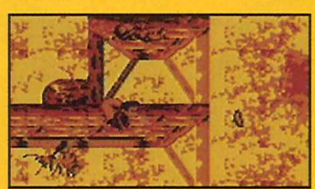
Bonus Pasado el barril intermedio seguimos a la **derecha** y nos metemos por el último agujero. Luego bajamos pegados a la **pared de la izquierda** y nos introducimos en el primer hueco que se abre. A la izquierda del todo está el barril.

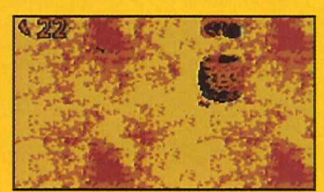
Moneda DK Llegamos al **barril intermedio** y continuamos a la derecha sin parar. Al final del pasillo veremos una **plataforma muy alta**. Tenemos que subirnos encima **saltando y planeando con Dixie**, y un poco más a la derecha encontraremos la moneda DK.



Nivel 2: Windy Well
Escenario: plataformas de madera y hojas de árbol



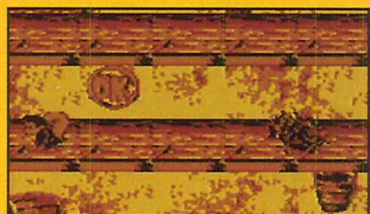




Bonus La **primera plataforma que tiene un gancho** es la señal. Cuando lleguemos allí simplemente tenemos que continuar **subiendo entre las avispas** hasta alcanzar la siguiente plataforma, que por cierto es bastante grande (una pista, para que no te líes: **sobre esta plataforma hay otra más pequeña con una rata**). Entonces basta con dejarnos **caer por el lado derecho de la plataforma** y a continuación flotar en esa misma dirección. Al poco aparecerá el genuino barril de bonus.

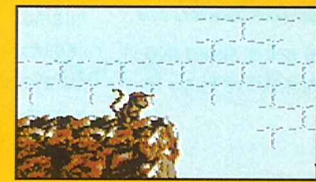
Moneda DK Tras pasar el barril intermedio seguimos subiendo **pegados a la pared de la izquierda**. Así encontraremos, sobre una plataforma que está llena de **puercoespines**, la Moneda DK.

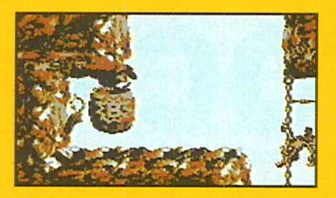




K. Rool's Keep

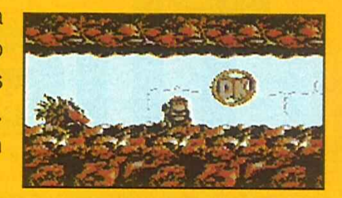
Nivel 3: Dungeon Danger
Escenario: cuevas con plataformas de piedra y cadenas

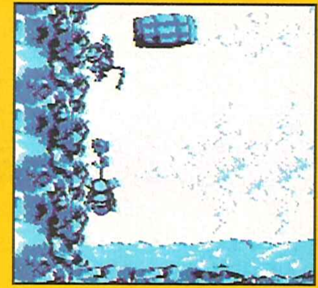



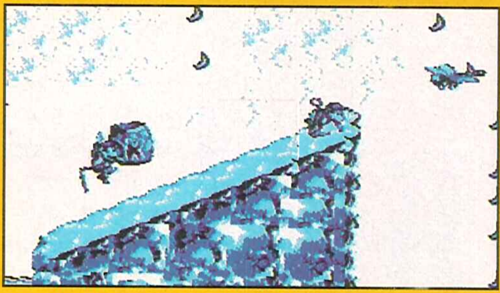
Bonus Nos tiramos por el **agujero de la izquierda de la diana de salida** y, una vez en la plataforma de abajo, nos dejamos caer por el hueco de la derecha. Allí hay una **cadena a la derecha** y un **hueco en la pared de la izquierda**. Ponte en el hueco y salta, aparecerá un barril de bonus.

Moneda DK Subimos por la primera **cadena doble** y luego vamos a la derecha. Veremos **dos plátanos** entre dos plataformas. Tírate para cogerlos, y caerás en un pasillo donde está la moneda.



Nivel 4: Clapper's Cavern
Escenario: cueva helada



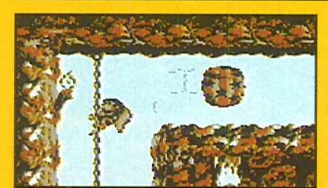
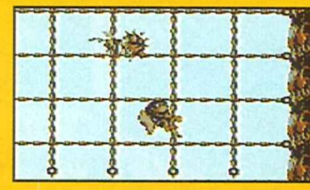
Moneda DK Al principio de la fase vamos hacia la izquierda hasta topar con la pared. Allí veremos un **plátano. Salta hacia él** y aparecerá un **gancho invisible**. Salta de nuevo hacia arriba y entrarás en un barril que te lanzará a por tu moneda DK



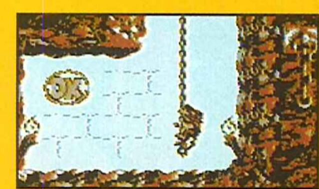
Bonus Tras pasar el barril intermedio continúa hacia la derecha hasta llegar al **primer barril DK**. También a la derecha de este barril verás una **libélula volando**. Salta sobre ella (recuerda que sólo tienes una oportunidad) **impulsándote hacia la derecha,** y te darás de bruces con un barril de bonus.



Nivel 5: Chain Link Chamber
Escenario: cueva en la que avanzamos por unas cadenas

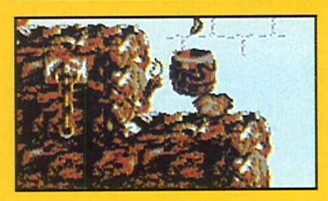



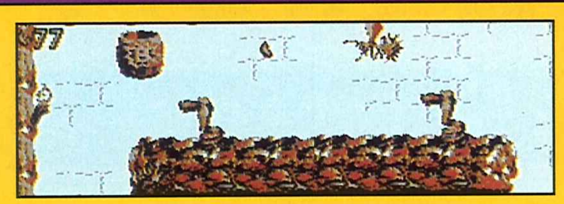

Bonus De nuevo superado el barril intermedio, el que salva el avance, llegamos a una sala enorme en la que hay un montón de **cadenas cruzadas** y unas cuantas **avispas**. Simplemente tenemos que dirigirnos hacia la esquina superior derecha (cuidadín con los bichos) hasta **pillar una cadena que vaya hacia arriba**. Subiendo por la susodicha, y sin más percances, encontraremos un barril de bonus.

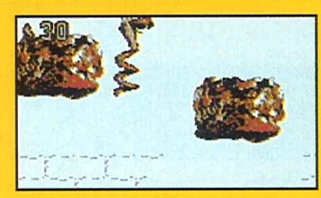
Moneda DK Ya sabemos que nos estamos poniendo un poco pesados con el barril intermedio pero, qué le vamos a hacer... Pues eso, que tras superar el barril de turno avanzamos hasta dar con el **primer enemigo**, que nos recibe con un **lanzamiento de boomerang**. Tendrás que liquidar a este pesado y después continuar por ese mismo pasillo hacia la izquierda. Al final se encuentra la moneda DK.

Nivel 6: Toxic Tower
Escenario: cueva en la que va subiendo el ácido





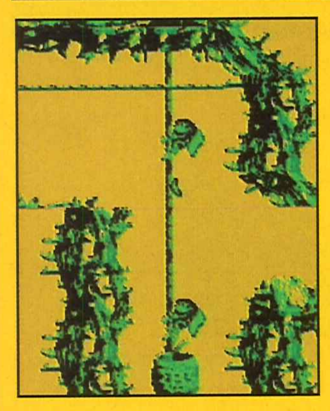
Bonus Convertidos en serpiente llegamos a una sala en la que tenemos que **saltar sobre dos avispas para continuar avanzando**. Si en lugar de saltar sobre ellas continuamos hacia la izquierda, tachán, nos encontraremos un barril de bonus.



Moneda DK Así de sencillo. Avanzamos, nos convertimos en serpiente y, con esa pinta (y sin dejar de avanzar en la misma dirección), llegamos a una sala muy grande en la que hay **pequeñas plataformas de piedra**. Dirígete a la **pared de la izquierda** de la habitación y encontrarás la moneda DK.

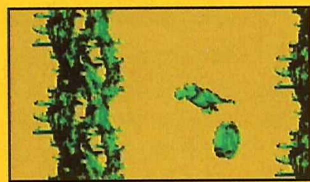
The Flying Krock

Nivel 1: Screetch's Sprint
Escenario: laberintos de enredaderas con pinchos

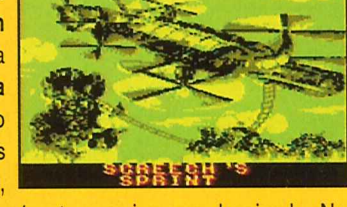


Bonus En algún momento del avance encontrarás una **liana** (como la que tienes a la izquierda) que baja. Desciende por ella hasta la parte inferior y allí, como el que no quiere la cosa, encontrarás el pesadito barril de bonus.

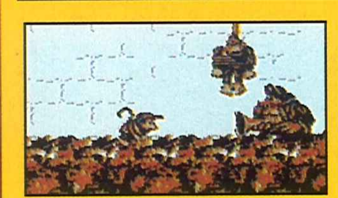


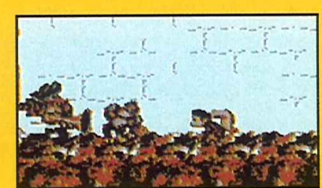


Moneda DK Una vez **transformados en loro** ascendemos hasta encontrar un **camino a la izquierda**. Lo tomamos y seguimos por allí hasta el final, que es donde encontrarás otro camino que desciende. No tienes más que bajar por allí para que en breve aparezca toda brillante la moneda DK.



Nivel 2: Krazy Coaster
Enemigo final mundo 6





K. Rool es el enemigo final del juego. El colega es difícil de batir. Primero porque **suelta bolas como loco**, y segundo porque hay que estar **atento a cada barril** que lanza tras cada ataque. Ese barril tendrás que pisarlo, y con la bola que salga de ahí deberás **acertar en el cañón de su trabuco**. Necesitarás **cinco impactos** nada menos.

Si lo consigues, habrás terminado el juego.¿Terminado? Parece que falta algo. Bueno, quizá si **hubieras entrado en todas las fases de bonus** y conseguido **47 Kremonedas**, la cosa habría sido diferente. ¿No te apetece probarlo? Y otra cosa, **¿cambiará el final si consigues, además, 40 monedas DK?**



¿The End?

CLAYFIGHTER
SUPER NINTENDO

Controlar al jefe N.Boss

Para conseguir que funcione este truco hay que enfrentarse con el malo de turno, pero bueno, al menos sólo tienes que perder contra él. Es decir, comienza a jugar y lucha hasta que te **enfrentes con N. Boss, y pierde los dos combates**. Después de que acabe el juego, espera a que aparezca la pantalla de opciones y selecciona la modalidad **"Vs. Battle"**. Si todo ha ido bien, **el player 2 controlará a N. Boss**.

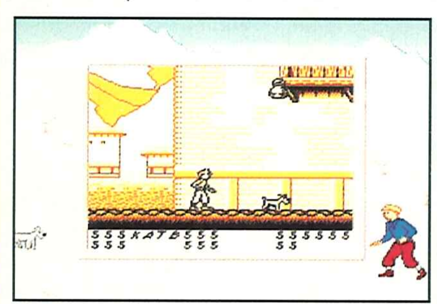




TINTÍN EN EL TÍBET
GAME BOY

¿Qué fase quieres Tintín?

Nada tan fácil y nada tan útil: elegir fase presionando unas cuantos botoncitos. Que no puedes seguir, que tus enemigos te pelan, pues dale caña a los trucos. Por ejemplo, aquí basta con pulsar **ARRIBA, DERECHA, B, ABAJO, IZQUIERDA, B** en la **pantalla de copyright**. Después, **pausas el juego** en cualquier momento y **pulsas A + B** para acceder al **menú secreto.**



DKL2 Game Boy

Los niveles secretos

¿Cómo pensabas que te íbamos a dejar en ascuas con este juego? Aquí tienes las fases más secretas de DKL2. Para llegar hasta ellas **necesitas las 47 Kremonedas** que aparecen tras finalizar todas y cada una de las fases de bonus, más otra que resulta del primer enfrentamiento contra K. Rool. Vamos a contarte dónde se encuentran las **monedas DK y los barriles de bonus**, además de cómo **derrotar a K. Rool** en el enfrentamiento definitivo. Esta nueva fase se conoce como **KLUBBA'S KIOSK "Lost World"**

NIVEL 1: JUNGLE JINX
ESCENARIO: Selva.
BONUS: Desde el principio de la fase vamos hacia la derecha hasta llegar a un lugar **donde hay dos ganchos y una avispa volando** entre ellos. Cuando estemos **colgados en el segundo gancho**, nos dejamos caer a la plataforma de abajo y continuamos hacia la derecha por el pasillo de la parte inferior. A la derecha del todo encontraremos un barril de bonus.
MONEDA DK: Simple. Se encuentra al final de la pantalla de bonus.

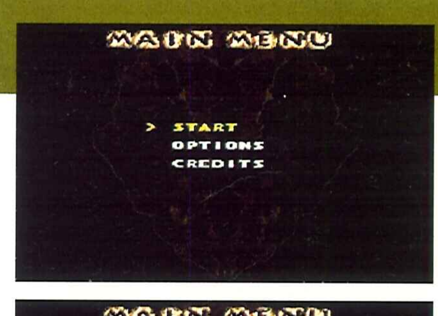
NIVEL 2: BLACK ICE BATTLE
ESCENARIO: Cueva de hielo.
BONUS: A la izquierda de la **octava avispa** aparecerá un gancho invisible (hay que saltar para que aparezca); y un poco más arriba, a la izquierda, encontraremos una plataforma en la que está el codiciado barril de bonus.
MONEDA DK: Igual que en el nivel anterior. La encontramos al final de la pantalla de bonus.

NIVEL 3: FIERY FURNACE
ESCENARIO: Cueva de lava con barriles que se mueven y globos.
BONUS: Cuando lleguemos a la plataforma donde está la **liana de salida**, nos colocamos en el lado izquierdo de la misma. Un pelín más a la izquierda, , **sobre la lava**, encontraremos un barril de bonus.
MONEDA DK: Otra vez como antes. La moneda DK está al final de la pantalla de bonus.

NIVEL 4: KLOBBER KARNAGE
ESCENARIO: Selva con muchos barriles con enemigos dentro y barriles cañón.
BONUS: Tras pasar el barril intermedio, tenemos que **cruzar varios abismos** utilizando los barriles cañón. En el segundo abismo que nos encontremos tras el barril intermedio, veremos **un barril de bonus debajo del cuarto barril**.
MONEDA DK: Al igual que el resto de monedas DK de esta fase,y no es por repetir, ésta se encuentra al final de la pantalla de bonus.

NIVEL 5: KROCODILE KORE
ENEMIGO FINAL DEL MUNDO 7: El enemigo final de Lost World es **K. Rool** después de caer al agua. La **forma** que tiene este ser **de atacarnos** es muy parecida a la que utilizó en **K. Rool Duel**, sólo que ahora nos hará **varios ataques seguidos** y después **nos lanzará un barril** que tendremos que **pisar para que aparezca una bala** (nos lanza balas y después se pone a correr. Esto lo hace varias veces antes de tirarnos el barril). Nosotros tenemos que coger la bala y **lanzársela dentro del trabuco cuando el aire nos empuje hacia él**. No hay más historias. Una vez hecha esta operación, le destruiremos y acabará el combate.

PRIMAL RAGE
SUPER NINTENDO





Menú secreto

Para hacer que aparezca este jugoso menú secreto, llenito de cosas interesantes, es suficiente con que te metas en la **pantalla de Start/Options** y, una vez allí, pulses **IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA y DERECHA**. Ahora prueba las distintas opciones y ¡a pasártelo en grande ganando a todo el mundo!



DONKEY KONG COUNTRY 1, 2 Y 3 — SNES

Todos los secretos de los tres juegos Donkey



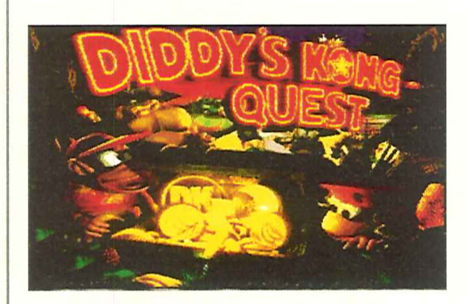
DKC 1

•Como conseguir 50 vidas
Sitúate sobre la opción Erase Game y presiona la combinación B, A, R, R, A, L para ganarte esa jugosisima cantidad extra de vidas.

•Test de sonido
Vuelve a situarte sobre la misma opción de Erase Game, y esta vez presiona los botones ABAJO, A, R, B, Y, ABAJO, A, Y. Entonces no te queda más que usar el botón SELECT para visionar las distintas melodias.

•Competición entre dos jugadores
Una vez más ponte sobre el famoso Erase Game y presiona B, A, ABAJO, B, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, Y. Esto te permitirá apropiarte del personaje de tu compañero mientras estéis jugando en la modalidad de dos jugadores.

•Practicar los bonus
En esta ocasión basta con pulsar ABAJO, Y, ABAJO, ABAJO, Y durante la secuencia de introducción.

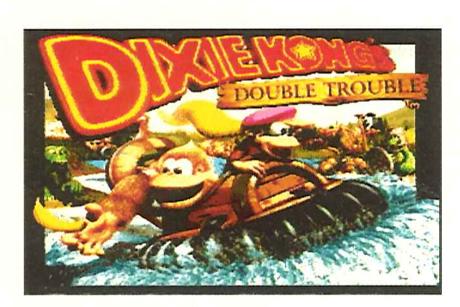


DKC 2

•Test de sonido
En la pantalla de Game Select elige una partida libre. Cuando aparezca la pantalla de selección de personajes, pulsa ABAJO cinco veces. Esta sencilla operación te permitirá oirlo todo.

•Cheat mode
Haz de nuevo el mismo truquillo para que aparezca el test de sonido y a continuación presiona ABAJO cinco veces más. De esta manera te aparecerá el Cheat Mode y podrás introducir los siguientes passwords:

50 VIDAS: Presiona Y, A, SELECT, A, ABAJO, IZQUIERDA, A, ABAJO
QUITAR TODOS LOS BARRILES: Presiona B, A, R, R, A, L, A, X.



DKC 3

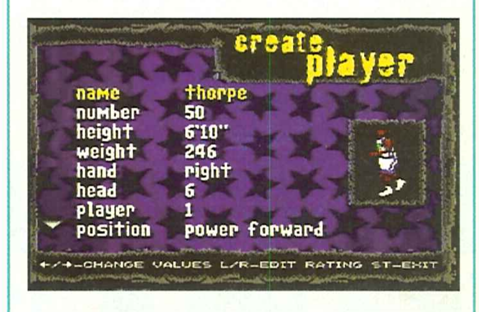
En la pantalla de Game Select, presiona lo siguiente: L, R, R, L, R, R, L, R, L, R. Ahora puedes meter cualquiera de los siguientes códigos (poniendo las palabras escritas en mayúsculas como si del nombre del jugador se tratase):

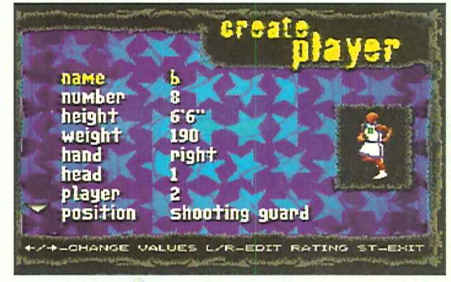
•**LIVES**: Consigues 50 vidas extra.
•**MUSIC**: Te permite escuchar todas las melodias del juego.
•**COLOR**: Cambiará algunos colores de los protagonistas.
•**MERRY**: Oyes un villancico en los niveles de bonus.
•**ASAVE**: Salva la posición automáticamente al completar cada nivel.
•**TUFST**: El juego va más rápido.
•**HARDR**: Convierte el juego en algo prácticamente imposible de terminar. Lo que oyes.

NBA LIVE 97
SUPER NINTENDO

Nuevos jugadores

¿Recuerdas lo que sucedia en en NBA 96 con los nombres de los jugadores? Pues parece que este **lector de Valencia** que prefiere mantenerse en el anonimato (y no sabemos porqué), lo ha probado en la versión de este año y resulta que también funciona. Al igual que en el caso anterior, debes introducirlos en la opción **"create player"** del **Rooster Menú**. Como es muy majo, aquí nos deja unos cuantos nombres con los que probar, pero estamos seguros de que no son los únicos. Vamos con ellos: **M. DAVIS, THORPE, JOHNSON, EDNEY, FINLEY, LEWIS, MEYER, RENCHER, ZIDEK o CHOW**, entre otros.







KIRBY'S PINBALL LAND — GAME BOY

Ir donde quieras sin esfuerzo

Hoy tenemos unas cuantas cartas de lectores con buenas cosas. Entre ellas está la aqui presente de **Carlos Juan Moreno**, de **Sant Vicenç de Castellet** (Barcelona). Con un par de breves lineas nos muestra **cómo ir directamente a los monstruos** o a la sala de bonus en esta nueva entrega de Kirby. Para la primera opción es suficiente con pulsar simultáneamente los botones **DERECHA, SELECT y B**; mientras que para el otro caso habrá que hacer lo propio con las teclas **IZQUIERDA, SELECT y B**, también a la vez.

TETRIS ATTACK — GAME BOY

Marcos diferentes

Otro truco de otro lector. **Raúl Suárez Pérez**, de **Las Palmas de Gran Canaria** nos regala un truco para cambiar los marcos de Tetris, siempre con Super Game Boy. Existen **tres marcos diferentes al original**, y todos se obtienen presionando simultáneamente **START y ARRIBA, ABAJO o IZQUIERDA** (cada dirección corresponde a un marco) en la **pantalla de título**.





PILOTWINGS 64 — NINTENDO 64

Trucos para el lanzamiento del cañón

Uno de los **juegos extra** de este PilotWings es el del lanzamiento del cañón. Los números que te ofrecemos a continuación se aproximan bastante a un lanzamiento perfecto; es decir, **25 puntos en cada disparo** y una diana perfecta.
El significado de los simbolos que verás en estas lineas es el siguiente:
V= Vertical.
H= Horizontal.
P= Potencia

ROUND 1
Lanzamiento 1:
V: 1-2 GRADOS
H: OESTE 50 GRADOS NORTE
P: LLENO
Lanzamiento 2:
V: 12 GRADOS
H: SUR 70 GRADOS OESTE
P: LLENO
Lanzamiento 3:
V: 18 GRADOS
H: OESTE 30 GRADOS NORTE
P: LLENO
Lanzamiento 4:
V: 4 GRADOS
H: SUR 87 GRADOS OESTE
P: LLENO

ROUND 2
Lanzamiento 1:
V: 10 GRADOS
H: SUR 65 GRADOS OESTE
P: LLENO
Lanzamiento 2:
V: 5 GRADOS
H: SUR 65 GRADOS OESTE
P: LLENO
Lanzamiento 3:
V: 29 GRADOS
H: OESTE 28 GRADOS NORTE
P: UN POCO MENOS DE LA MITAD
Lanzamiento 4:
V: 18 GRADOS
H: ESTE 49 GRADOS SUR
P: 3/4

ROUND 3
Lanzamiento 1:
V: 13 GRADOS
H: ESTE 23 GRADOS SUR
P: LLENO
Lanzamiento 2:
V: 7 GRADOS
H: SUR 85 GRADOS OESTE
P: 1/4
Lanzamiento 3:
V: 52 GRADOS
H: SUR 41 GRADOS OESTE
P: LLENO
Lanzamiento 4:
V: 45 GRADOS
H: ESTE 54 GRADOS SUR
P: LLENO

Lugares secretos para repostar

Aqui tienes unos pocos secretos para facilitarte la el tema del combustible. Desafortunadamente, el tiempo no se incremente una vez que hayas llenado el deposito. Vamos con ellos.

•Para **repostar con el girocóptero o el jet-pack en Little States,** puedes volar por la **carretera noroeste desde Cabo Cañaveral**. Verás algo parecido a una **estación de gasolina a la izquierda**, junto a una **señal con el logo de Paradigm**. Vuela bajo y despacio alrededor de la estación hasta que oigas un ruido semejante al de un avión despegando.
•También puedes conseguir fuel en la **pequeña ciudad** que hay **cerca de la planta nuclear**. Simplemente, **vuela bajo el tejado de la pequeña gasolinera** y llenarás tu tanque.

STREET FIGHTER ALPHA 2 — SUPER NINTENDO

Un Ryu distinto

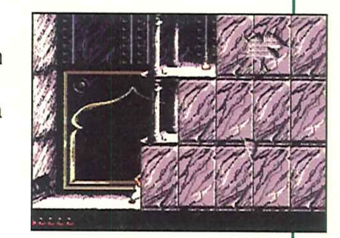
Sitúate **sobre Ryu en la pantalla de selección** de personajes y mantén **presionado START** durante unos segundos para luego soltarlo. Después, presiona **DERECHA** (y te situarás sobre Adon), luego **ARRIBA** (para hacer lo propio con Akuma), después **ABAJO** (para Adon una vez más), y por último, **IZQUIERDA** (sobre Ryu). Acto seguido mantén START y los tres botones de patada o puñetazo presionados a la vez.

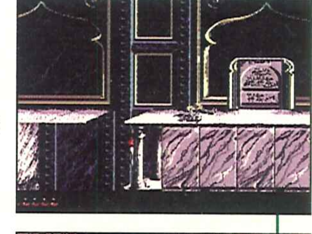


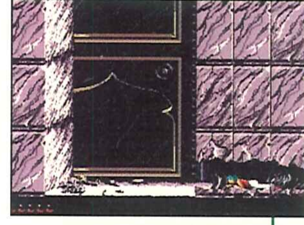
PRINCE OF PERSIA 2 — SUPER NINTENDO

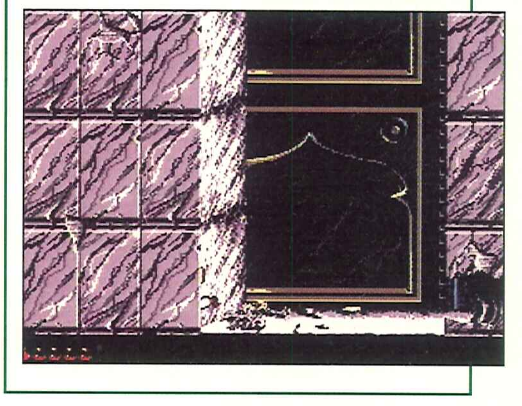
Soy un príncipe y hago lo que quiero

Menudo truco. No veas cómo nos hubiera venido mientras sudábamos sangre con la guia principesca. ¿Que de qué estamos hablando? Pues de **Santiago Paz Rodríguez,** de Torrevieja, Alicante (que debe estar llena de gente que ha ganado apartamentos en concursos) que nos ha envidado un súper truco con el que haremos que nuestro héroe atraviese muros, camine por el aire y cosas de ese calibre.
Para ponerlo en práctica, hay que plantarse en la **fase 9** (busca el password en tus números atrasados de Nintendo Acción). Una vez alli, **dirígete a la izquierda y colócate sobre la primera plataforma que se rompe.** Cuando se caiga al suelo, cuélgate del borde de la derecha y desciende hasta abajo del todo. En la **pared izquierda** verás un **túnel**, agáchate y penetra en él hasta que otees una **cabeza** dispuesta a **atacarte**. Si después del citado ataque, te pones **en pie con la espada** en la mano es que el truco ha funcionado y podrás hacer las maravillas de las que antes hablábamos. Si no puedes pasar algún muro o te quedas atascado en algún sitio, saca la espada con el **botón Y**. Tan sólo hay una pega y es que el truco se desactiva si gateas. Pero bueno...









CONSIGUE EL RELOJ DE NINTENDO 64

Gratis al suscribirte un año a Nintendo Acción

Aprovecha el tiempo y no dejes pasar esta oportunidad

- Reloj analógico con bisel rotatorio tipo submarinismo.
- Aguja horaria, Minutero y segundero.
- Logo original de N64 en la esfera.
- Logo Nintendo 64 y Nintendo Acción en la correa.
- Punto horarios fluorescentes visibles en la oscuridad.



Aprovéchate de esta oferta- hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h. a 14,30 h. o de 16h. a 18,30 a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

AL SUSCRIBIRTE O RENOVAR TU SUSCRIPCIÓN A NINTENDO ACCIÓN POR UN AÑO

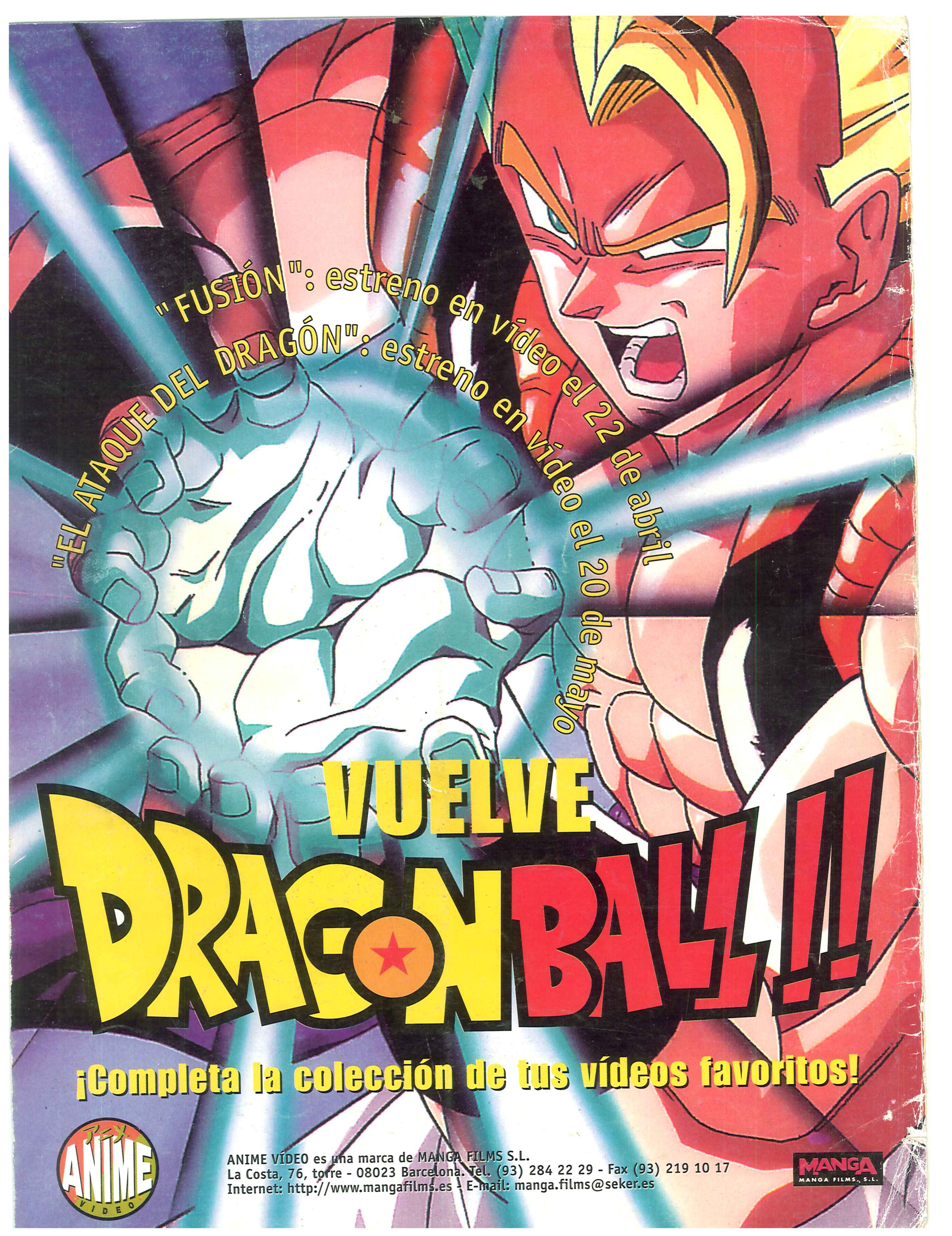
- Te regalamos este estupendo reloj exclusivo de Nintendo 64.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Nintendo Acción.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

Y TODO ELLO POR

4.200 Pesetas

(12 números X 350 Pesetas)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO


"FUSIÓN": estreno en vídeo el 22 de abril
"EL ATAQUE DEL DRAGÓN": estreno en vídeo el 20 de mayo
VUELVE
DRAGON BALL!!!
¡Completa la colección de tus vídeos favoritos!
アニメ
ANIME
VIDEO
ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona. Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17
Internet: http://www.mangafilms.es - E-mail: manga.films@seker.es
MANGA
MANGA FILMS, S.L.